CLUB

Nintendo®

AUSGABE 1
FEBRUAR 1992
JAHRGANG 4



SUPER R.C. PRO-AM

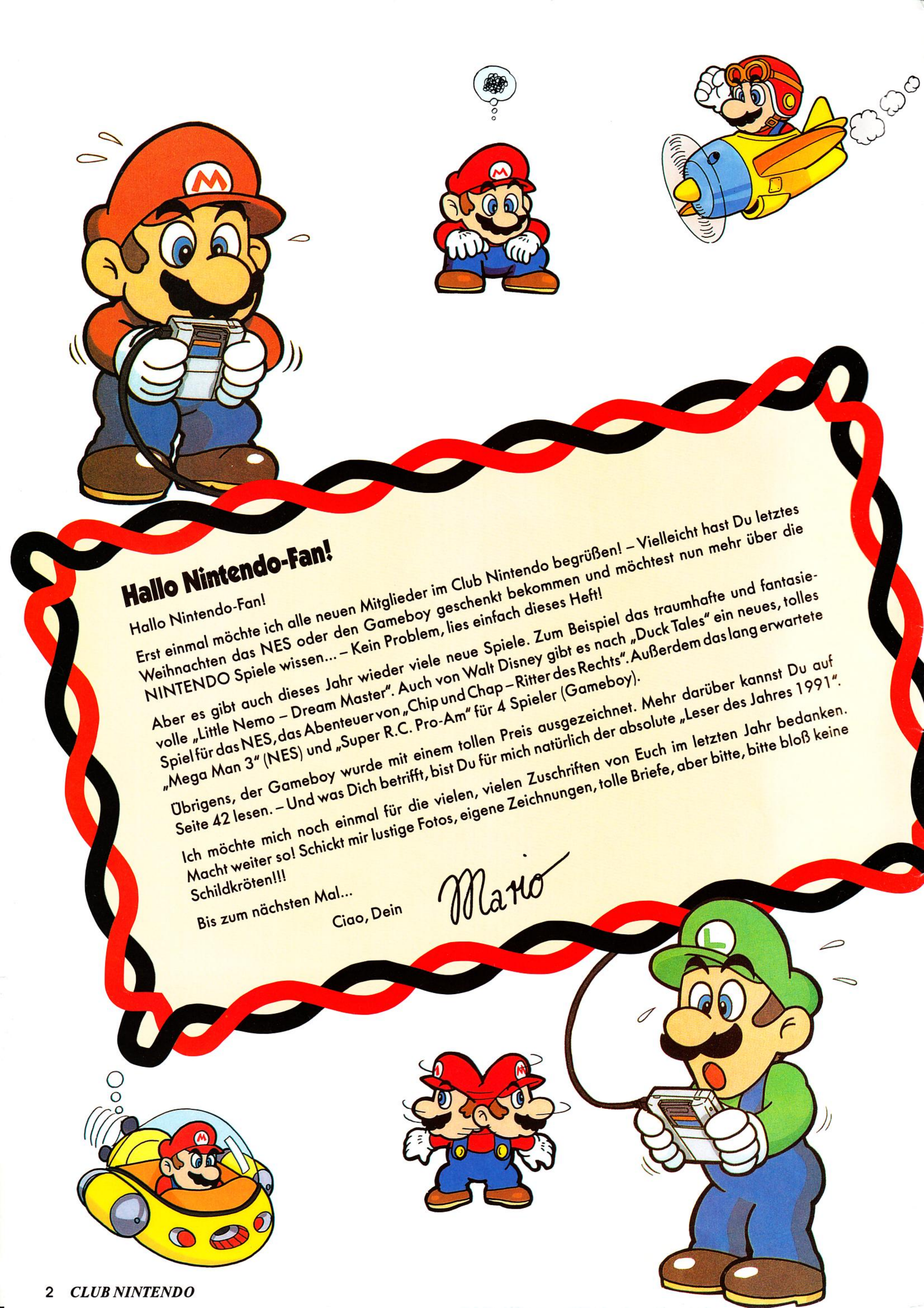
Die 4-Spieler-Renn-Action auf dem Gameboy

LITTLE NEMO

Unglaubliche Abenteuer im Schlummerland

Außerdem in dieser Ausgabe:

Super Mario Bros. 3, The Legend of Zelda mit kompletter Karte von Hyrule, Boulder Dash, Blades of Steel und vieles mehr



Hallo Nintendo-Fan!

Hallo Nintendo-Fan!

Erst einmal möchte ich alle neuen Mitglieder im Club Nintendo begrüßen! – Vielleicht hast Du letztes Weihnachten das NES oder den Gameboy geschenkt bekommen und möchtest nun mehr über die NINTENDO Spiele wissen... – Kein Problem, lies einfach dieses Heft!

Aber es gibt auch dieses Jahr wieder viele neue Spiele. Zum Beispiel das traumhafte und fantasievolle „Little Nemo – Dream Master". Auch von Walt Disney gibt es nach „Duck Tales" ein neues, tolles Spiel für das NES, das Abenteuer von „Chip und Chap – Ritter des Rechts". Außerdem das lang erwartete „Mega Man 3" (NES) und „Super R.C. Pro-Am" für 4 Spieler (Gameboy).

Übrigens, der Gameboy wurde mit einem tollen Preis ausgezeichnet. Mehr darüber kannst Du auf Seite 42 lesen. – Und was Dich betrifft, bist Du für mich natürlich der absolute „Leser des Jahres 1991".

Ich möchte mich noch einmal für die vielen, vielen Zuschriften von Euch im letzten Jahr bedanken. Macht weiter so! Schickt mir lustige Fotos, eigene Zeichnungen, tolle Briefe, aber bitte, bitte bloß keine Schildkröten!!!

Bis zum nächsten Mal...

Ciao, Dein Mario

INHALTSVERZEICHNIS

SPECIALS

NES-SPIELE

GAMEBOY-SPIELE

RUBRIKEN

EXTRAS



LITTLE NEMO



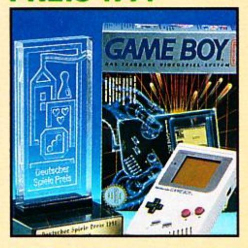
Träume Dich mit Nemo in seine wunderbare Phantasiewelt.

SUPER R.C. PRO AM



Das heißeste Autorennen der Welt live auf dem Gameboy.

SPIELZEUG-PREIS 1991



Super! Der Gameboy hat den Spielzeugpreis 1991 gewonnen!

IMPRESSUM

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Ron S. Lakos
Redaktion:	Rié Ishii, Claude M. Moyse, Susanne Pohlmann, Michael Friesl
Redaktionsmitarbeiter:	Angelika Raugust, Doris Kapraun, Wolfgang Ebert, Harald Ebert
Satz:	Hamm & Rudolf, DTP-Service, Frankfurt
Litho:	Dai Nippon Printing Co. Ltd.
Druck:	Hunter Print, England
Verlag:	Tokuma Shoten Publishing GmbH
Konzept & Gestaltung:	Workhouse Co., Ltd.
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo – Redaktion Babenhäuser Straße 50 D-8754 Großostheim
Hotline:	01 30-56 32

Ausgabe 1 · FEBRUAR 1992 · Jahrgang 4

Club Nintendo wird von Nintendo of Europe GmbH in Zusammenarbeit mit Tokuma Shoten Publishing GmbH veröffentlicht.

Chip und Chap – Die Ritter des Rechts

Jeder kennt Chip und Chap, die beiden frechen Streifenhörnchen aus dem Walt Disney Comic. Nun haben sie ihr erstes Abenteuer auf dem NES zu bestreiten. Als „Ritter des Rechts" treten sie zusammen mit ihren Freunden gegen Al Katzone an, den hiesigen Boss der Unterwelt. Trixi ist verschunden und nur einer kann für diese schändliche Tat verantwortlich gemacht werden, Al Katzone. Aber der versteckt sich in seinem computergesteuerten Imperium hinter mechanischen Bulldoggen und Ratten. Ein großes Abenteuer wartet auf Euch. Werdet Ihr Trixi aus den Klauen des kriminellen Katers befreien?



Die Ritter des Rechts

Einer für alle – alle für einen!
Fünf Freunde gemeinsam gegen
Al Katzone.



CHIP

Er ist der vernünftigere der beiden Brüder. Hat ein Auge auf Trixi geworfen.



CHAP

Immer ein wenig chaotisch, aber trotzdem ein echter Ritter des Rechts.



TRIXI

Schön, intelligent und aufregend! Chip und Chap wetteifern beide um ihre Gunst.

SAMSON

Ein alter Abenteurer. Er kennt geheime Verstecke und Wege. Eine echte Hilfe für die jungen Streifenhörnchen.



SUMMI

Klein, aber oho! – Wenn Du sie in Aktion siehst, bleibt Dir die Spucke weg.

Finstere Gestalten

Laß Dich von ihrem Aussehen nicht täuschen. Manche sehen eigentlich ganz nett aus, aber... – Merke Dir ihre Steckbriefe!

BUZZBOMB

Seiner bestechenden Art solltest Du ausweichen. Das ist gesünder.



HAWK BOMBER

Er wirft mit Bomben um sich. Eine Unart, die Du ihm nicht austreiben kannst.



MECHANISCHE BULLDOGGE

Bist Du ein Hundefreund? – Dann warst Du es die für die längste Zeit!



POPPER MAUS

Ein Meister gekonnter Auftritte. Er kommt, schießt und verschwindet. Sehr schnell.



RHINO RUNNER

Diesem Nashorn geht nie die Puste aus. Es rennt Dir mit einer Wut im Bauch entgegen.



ROBOTER RATTEN

Ratten haben eigentlich den Ruf, intelligente Tiere zu sein. Na ja – sie hatten den Ruf.



RACQUET ROO

Eine ernstzunehmende Konkurenz für Boris Becker. Das tennisspielende Känguruh.



WARZE

Vorsicht bei diesem Krokodil! – Warze trägt einen Trenchcoat und einen Revolver.



BUZZER

Er ist mit Buzzbomb verwandt. Du siehst wieder einmal, der Apfel fällt nicht weit vom Stamm.



DITZ

Wie ein Chamäleon nimmt er die Gestalt von Chip oder Chap an. Große Verwirrung im 2-Spieler Modus.



AL KATZONE

In Wirklichkeit war er immer das große Vorbild von Al Capone. Ein widerlicher, zigarrerauchender, fetter Kater.



Chip und Chap – Ritter des Rechts

Zwei Streifenhörnchen und das große Abenteuer der Stadt



So springst Du!

Um den Strommast zu erklimmen, mußt Du von einer Plattform zur anderen springen. Sie sind immer abwechselnd um den Mast plaziert, mal links, mal rechts. Auch über die Gegner kannst Du meistens springen.

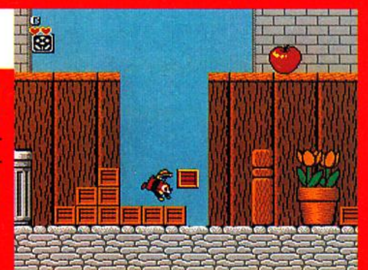


Benutze den Hammer!

Später im Spiel finden Chip und Chap einen Hammer. Mit ihm kannst Du Wände durchbrechen und Dich vor den Freunden Al Katzones schützen. Den Hammer kannst Du aber erst in Zone E einsetzen.

Die Holzkisten

Später im Spiel finden Chip und Chap einen Hammer. Mit ihm kannst Du Wände durchbrechen und Dich vor den Freunden Al Katzones schützen. Den Hammer kannst Du aber erst in Zone E einsetzen.



Werfen – nach links oder nach rechts.

Wenn Du „B" drückst, wirfst Du die Kiste waagerecht in die Richtung, in die Du gerade läufst. Du kannst die Kiste auch während Du rennst oder springst loswerden.





Werfen – nach oben.

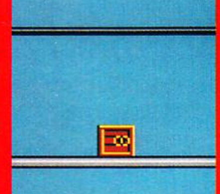
Um eine Kiste nach oben zu werfen, mußt Du das Steuerkreuz nach oben gedrückt halten und dann „B" drücken. Jetzt fliegt die Kiste senkrecht nach oben.

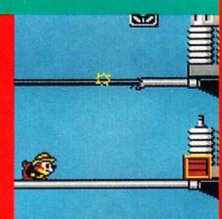




Gegenstände rollen lassen

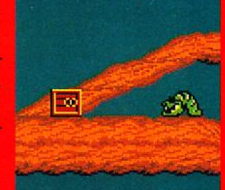
Wenn Du Dich duckst, während Du einen Gegenstand in der Hand hälst, kannst Du ihn mit „B" rollen lassen. Eine andere Angriffsstrategie.





Wer schaut da aus der Kiste?

Du kannst Dich in einer Kiste verstecken und somit für Deine Verfolger unangreifbar sein. Du mußt Dich nur ducken, wenn Du gerade eine Kiste mit Dir trägst.





Dinge, die Du heben und/oder werfen kannst.



Holzkisten



Stahlkisten



Große Äpfel



Schwarze Bomben



Rote Kugeln



Baumstamm

Chip, bzw. Chap (2-Spieler Modus)

Besondere Bonusgegenstände

Diese Gegenstände findest Du überall. Sie schweben in der Luft, oder sind in Kisten versteckt. Nimm sie auf jeden Fall mit.

Blumen



Wenn Du 100 Blumen gesammelt hast, erscheint ein „1-Up Stern" (1 Extraleben). Das lohnt sich.

Stern





Du mußt 20 von den Sternen sammeln. Erst dann leuchtet ein 1-Up Stern auf.

1-Up Stern



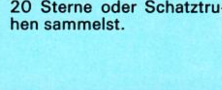
Ein Extraleben bekommst Du, wenn Du 100 Blumen, 20 Sterne oder Schatztruhen sammelst.

Eicheln – 2



Du findest sie in Holzkisten oder Schatztruhen. Nimm sie mit, sie sind sehr gesund.

Eicheln





Füllen die Lebensenergie von Chip oder Chap auf. Ihr seid wieder voller Power.

Kraft-Getränk



Trinke davon, dann kannst Du Äpfel und Klötze besser heben und von Dir werfen.

Schatztruhen

Immer wieder mal findest Du eine Schatztruhe. Es ist möglich, daß Summi sich in ihr versteckt hält. Auch ein 1-Up Stern könnte in ihr sein. Schau auf jeden Fall nach, denn es lohnt sich.



Summi

Fleißig, wie es nun mal alle Bienen sind, befreit sie Dich schnell von allen Gegnern, die Du siehst. Aber nur einige Sekunden lang! Nutze Summis Hilfe deshalb voll aus.



1-Up Stern

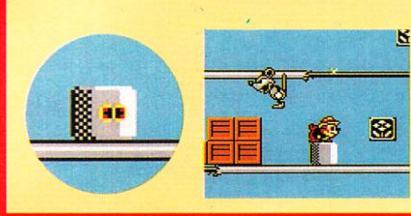
Wenn Du einen Stern in der Schatztruhe findest, ist das ein Grund zur Freude. Ein Extraleben!

Zone 0: Die Stadt der tausend Gefahren

Bringe Chip und Chap unversehrt durch die nächtliche Stadt.
Die Gefahren kennen keinen Schlaf!

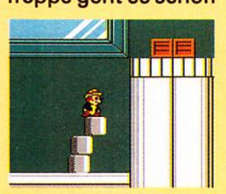
4 Benutze die Stahlkiste

Nimm eine von den Stahlkisten und verstecke Dich in ihr, wenn Dich die Roboter Ratte angreift.



5 Bau Dir eine Treppe

Hier würdest Du normalerweise gar nicht hochspringen können. Stapel einfach die Stahlkisten übereinander. Mit einer solchen Treppe geht es schon etwas leichter.



Der Besenbaum

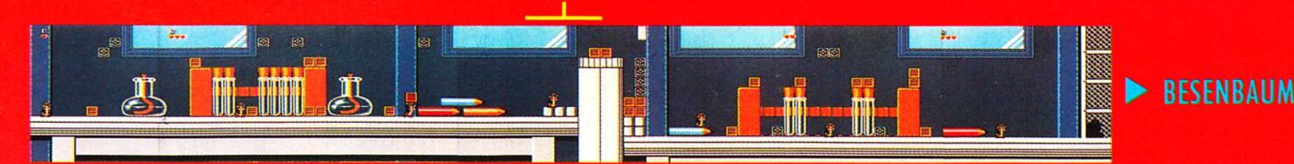
Der Endgegner in Zone 0 ist der mehrarmige Besenbaum. Ein Klacks für Dich. Du mußt ihn nur fünfmal mit der roten Kugel treffen. Seine Schwachstelle ist sein grüner Kopf.



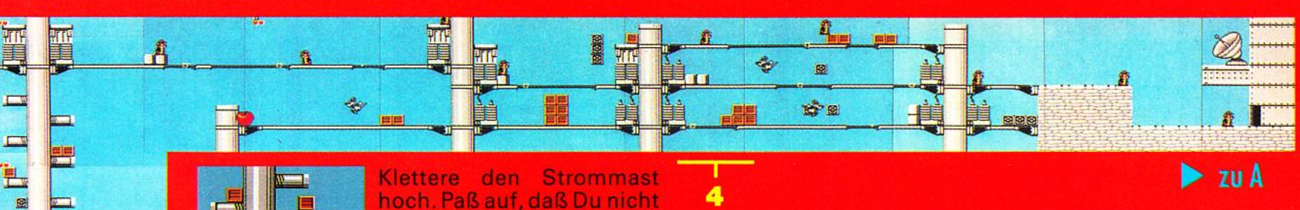


5

▶ A



▶ BESENBAUM



Klettere den Strommast hoch. Paß auf, daß Du nicht abstürzt. Benutze am besten abwechselnd die Plattformen links und rechts.

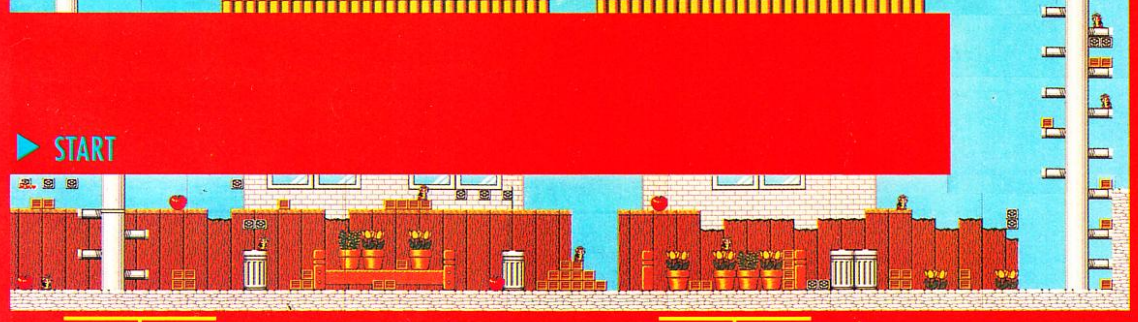
4

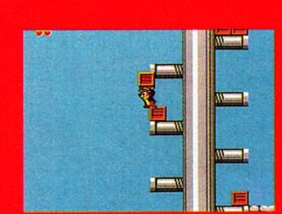
▶ zu A

3

Oben wird Dich eine mechanische Bulldogge erwarten. Nimm Dir deshalb eine Holzkiste mit, damit Du Dich gegen sie verteidigen kannst. Und denke immer daran: vorsichtig springen!

▶ START



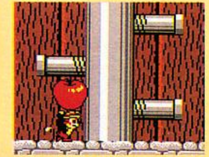


1

2

1 Da kommst Du in's Schwitzen.

Wenn Chip den Apfel trägt, kann er wegen der großen Last nicht so hoch springen. Du siehst es ja an den Schweißtropfen, wie sehr ihn das anstrengt.





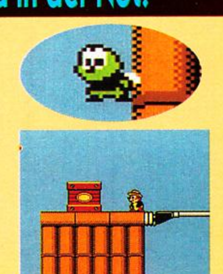
2 Ein Stern wird sichtbar.

Einen versteckten Stern kannst Du finden, wenn Du hier einfach in die Luft springst. Berühre dabei aber nicht den stacheligen Kaktus.



3 Ein Freund in der Not.

Auf Summi ist immer Verlaß. In dieser Schatztruhe hält er gerade sein Mittagsschläfchen. Wecke ihn auf, nun hält sie Dir für eine kuze Zeit alle Gegner vom Hals.



Zone B: Das Café und die Küche



Chip und Chap befinden sich in der Küche eines Café's der Stadt. Du wirst sehen, welche unglaublichen Gefahren auch in einer Küche lauern können.

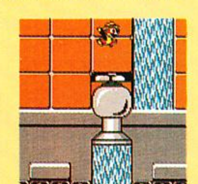
1 Das fängt ja gut an.

Gleich am Anfang dieses Levels findest Du eine Schatztruhe. Benutze die Stahlkisten, um nach oben zu kommen. Bau Dir eine Treppe und springe zur Truhe über Dir.



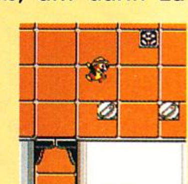
2 Heute schon geduscht..?

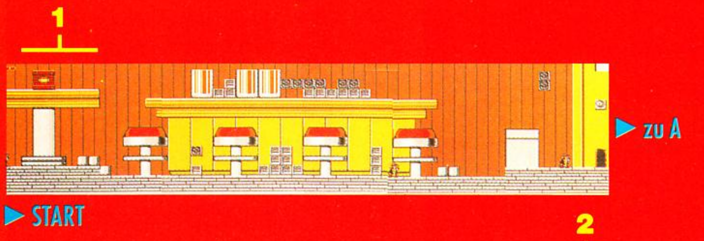
So eine Wasserverschwendung! – Und Streifenhörnchen sind doch so wasserscheu. Dreimal auf den Wasserhahn gesprungen und schon ist der Sauerei ein Ende gemacht.



3 Achtung! – Kochendes Wasser.

Das Wasser in den Töpfen ist wirklich ein bißchen zu heiß, um darin zu baden. Es wäre auf jeden Fall besser, es gar nicht erst auszuprobieren. Spring einfach über die Töpfe!

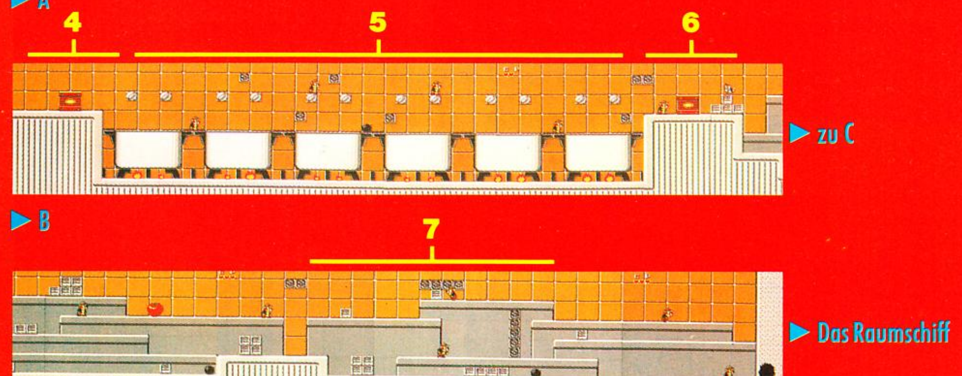




4 Noch eine Schatzkiste

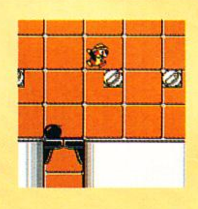
In dieser Truhe befindet sich eine Eichel. Nimm sie auf jeden Fall mit, um Deine Lebensenergie wieder aufzufüllen. Du brauchst jetzt volle Energie!





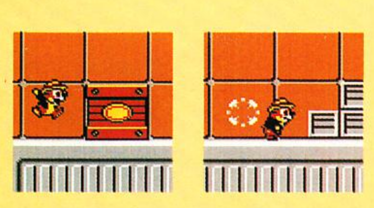
5 Buzzer jagt Dich!

Einen Stich von Buzzer könntest Du jetzt am wenigsten gebrauchen, denn Du hast genug damit zu tun, die Ballance über den Töpfen zu halten.



6 Die dritte Schatztruhe

Du näherst Dich dem Ende von Zone B. Hast Du alles gut überstanden? – Falls nicht, kein Grund zur Sorge. Hier ist eine Schatztruhe mit einem Kraft-Getränk.



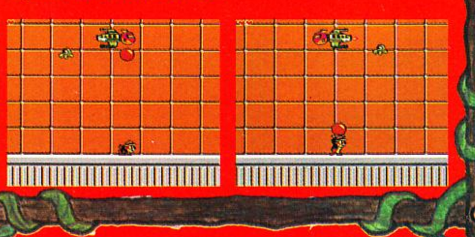
7 Laß' Blumen sprechen...

Streifenhörnchen sammeln alles, was sie bekommen können. Das solltest Du auch machen, denn für hundert Blumen gibt es ein Extraleben. Drücke „SELECT" und Du kannst sehen, wieviele Blumen Dir noch fehlen.



Das Badewannen Raumschiff

Al Katzone hat sogar Freunde im Weltraum. Diesmal schickt er Dir kleine Außerirdische, die wirklich penetrant sind. Bewirf einfach ihr Raumschiff fünfmal mit dem roten Ball und der Spuk hat ein Ende.



Zone C: Ruhestörung in der Bücherei

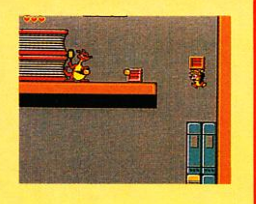
In dieser Bibliothek geht es wirklich wild zu. Tennisspielende Känguruhs halten Dich ständig auf Trab, so daß Du keine Zeit zum Lesen hast. Also los: „Bumm-Bumm-Chip".

1 Aufschlag: Racquet Roo

Laß Dich auf das Spiel ein und gib dem Känguruh „Saures". Zwei Holzkisten sollten das Känguruh davon überzeugen, wer der bessere Spieler ist.



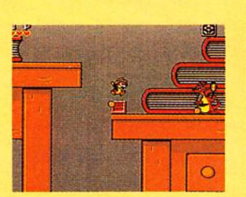
2 Wimbledon ist nichts dagegen.

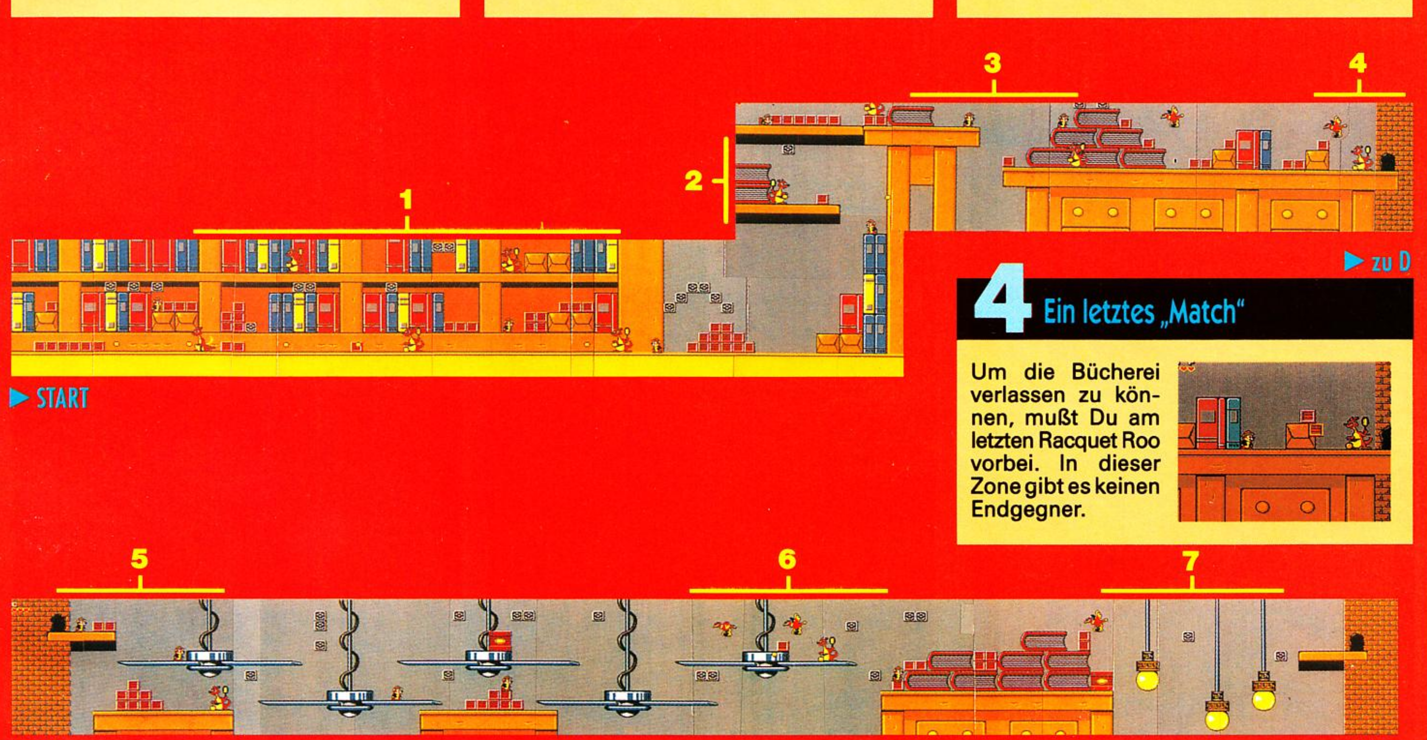


Nimm eine Kiste mit nach oben und bewirf damit Racquet Roo. Springe zu ihm rüber und nimm schnell die Kiste, die vor ihm liegt. Wenn Du jetzt auch diese Kiste nach ihm wirfst, hast Du gewonnen.

3 Ein verrückter Tennisunterricht

Noch mehr Känguruhs erwarten Dich hier, aber bald hast Du es geschafft. Der erste Platz in der Weltrangliste ist Dir schon fast sicher. Nur Mut!





4 Ein letztes „Match"

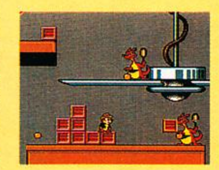
Um die Bücherei verlassen zu können, mußt Du am letzten Racquet Roo vorbei. In dieser Zone gibt es keinen Endgegner.

5 Warnung vor dem Känguruh!



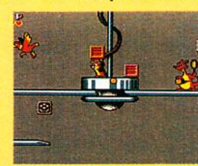
Ignoriere das Känguruh auf der oberen Etage und kämpfe statt dessen mit dem auf der unteren Etage. Dort hast Du mehr Schutz durch die Holzkisten.

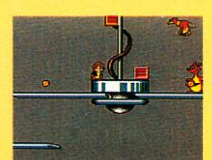


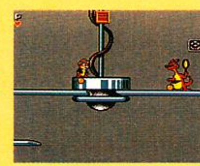


6 Nur keine Hektik!

Laß Dich nur nicht aus der Ruhe bringen. Hawk Bomber schmeißt von oben Bomben und Racquet Roo wirft von rechts mit Tennisbällen nach Dir.



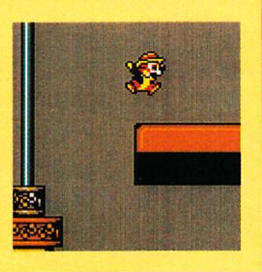




7 Der Endspurt

Verzichte auf die Blumen. Das Risiko ist zu groß, daß Du jetzt noch nach unten stürzt. Konzentriere Dich nur auf das Springen. Das fordert schon genug Fingerspitzengefühl, wie Du selbst schnell merken wirst!





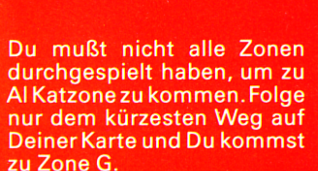
Die ersten acht Zonen

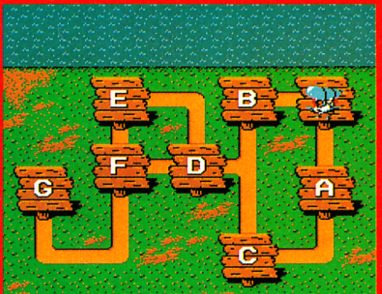


Jede der ersten acht Zonen befindet sich irgendwo in der Stadt. Und irgendwo ist auch Al Katzone. Achte deshalb immer auf die Hinweise, die Dir Trixi nach Beendigung eines Levels gibt.

Du entscheidest, welchen Weg Du gehst

Zone G ist das vorläufige Ziel Deiner Reise. Wie Du dorthin kommst, bleibt Dir überlassen. Du kannst den Weg abkürzen, aber es lohnt sich auf jeden Fall, alle Zonen einmal gesehen zu haben. Es ist schon faszinierend, zu erleben, wo die Reise zum Boss der Unterwelt die beiden Streifenhörnchen überall hinführt.



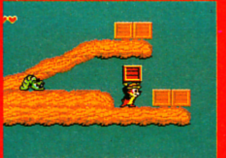


Du mußt nicht alle Zonen durchgespielt haben, um zu Al Katzone zu kommen. Folge nur dem kürzesten Weg auf Deiner Karte und Du kommst zu Zone G.



Die große Eiche

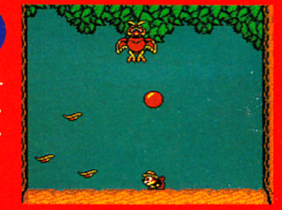
Jetzt bist Du dort, wo sich Streifenhörnchen normalerweise auch aufhalten sollten, nämlich auf einem großen Baum. Beseitige hier die Raupen und die Hexen.





Meister Uhu

In der Baumkrone befindet sich der Endgegner dieser Zone. Eine riesige Eule, die ihre Federn auf Dich herabfallen läßt. Auch hier gilt es, sie fünfmal mit dem roten Ball zu treffen.



Das Spielzeugland

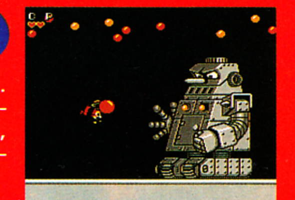
Springteufel und grimmig dreinschauende Kreisel sind wirklich nicht das ideale Spielzeug. Zerstöre einige der bösartigen Spielsachen in diesem Geschäft.





Der Spielzeugroboter

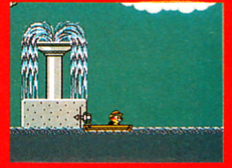
Eine neue Gemeinheit von Al Katzone. Ein Roboter, den Du funktionsuntüchtig machen mußt. Du weißt ja bereits, wie! Vorsicht ist bei den langsam herabschwebenden Bällen geboten.



Über den Wolken

Chip geht in die Luft. Aber Achtung: Seltsame Insekten schwirren hier herum. Chip (bzw. Chap) finden hier einen Hammer oder ein Luftkissenboot in den Schatztruhen.





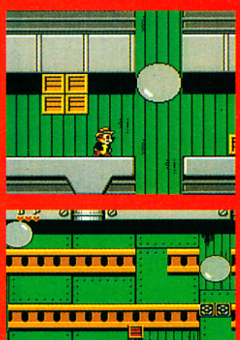
Der elektrische Katzenfisch

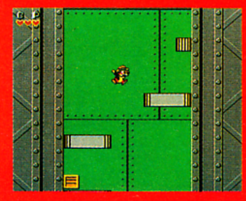
Ein Endgegner, der von Dir schnelle Reaktion fordert. Laß Dich von seinen hektischen Bewegungen nicht beirren und treffe ihn mit Deiner Kugel.



Das Lagerhaus

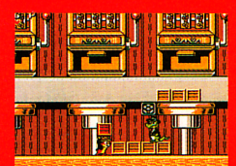
Gigantische Eisenkugeln rollen Dir in engen Röhren einer großen Maschine entgegen. Wenn Du die Hauptschalter in diesem Lagerhaus findest, kannst Du die Maschinen ausschalten.

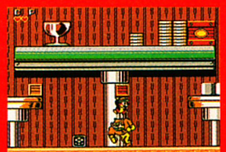




Das Spielkasino

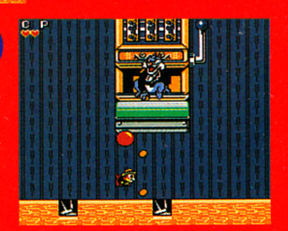
Eine Lasterhöhle ist Al Katzone's Spielkasino wirklich, denn hier findest Du finstere Gestalten, wie Rhino Runner und Warze. Trage immer eine Truhe mit Dir, sicherheitshalber!





Der einarmige Bandit

Eine Katze sitzt auf dem „Einarmigen-Bandit" (so heißt die Maschine in der Katzen-Gangster-Sprache). Sie bescheißt Dich mit Münzen. Überlege Dir eine Taktik, wie Du sie verjagst.



Mit der Rakete zu Al Katzone

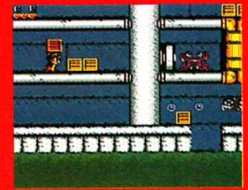
Wenn Du im Spielkasino erfolgreich warst, holt Dich eine Rakete ab und bringt Dich Deinem Erzrivalen etwas näher. Die letzten drei Zonen H, I und J sind natürlich schwieriger als die vorherigen, Du kannst es aber trotzdem schaffen.

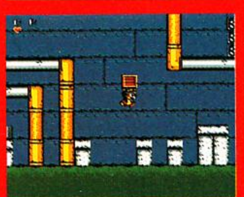
Diesmal gibt es nur einen Weg, um zum Ende zu gelangen. Du mußt alle drei Zonen durchspielen, da hilft nichts! Also, hol tief Luft und ... – los geht's.



Der Heizungskeller

In dieser Zone darfst Du nicht Dein Gleichgewicht verlieren. Außerdem mußt Du natürlich auch auf die Gegner aufpassen, die aber eigentlich gar nicht so kompliziert sind. Es gibt viele Gelegenheiten, Blumen und Sterne zu sammeln. Am Ende findest Du einige Riesenkrabben.





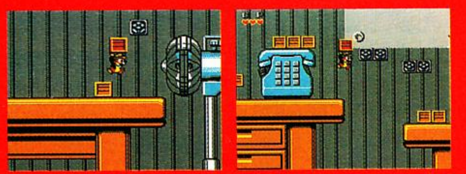






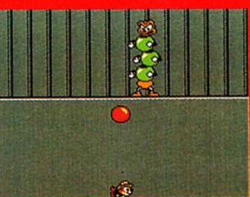
Das Büro

In diesem Büro ist einiges los, auch dann, wenn die Arbeitszeit schon längst zu Ende ist. Dann beginnen sich geheimnisvoll die Ventilatoren zu drehen und unheimliche Wesen bewegen sich überall.



Der Ringelwurm

Du wirst nicht lange Zeit haben, Dir zu überlegen, was geschehen ist, wenn hunderte von Ringelwurmteilen auf Dich herabfallen, nachdem Du ihn getroffen hast. Langsam wird es ernst.





Der Endspurt

Es gibt Tage im Leben eines Streifenhörnchens, da wünscht es sich, es wäre im Bett geblieben und müßte nicht hinaus, in die große, kalte, graue und gefährliche Welt der Katzen. – Aber es gibt kein Zurück.

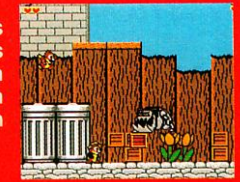




Doppelter Spaß mit Chip und Chap im 2 – Spieler Modus.

Vereint geht es besser.

Im 2 Spieler Modus macht das Spiel noch viel mehr Spaß, als wenn Du es alleine spielst. Nimm Dir einen Freund und spiele mit ihm zusammen (mit ihm, nicht gegen ihn).



Gemeinsame Spieltechnik

Es gibt vieles auszuprobieren im 2 Spieler Modus. Versucht einmal, was ihr zusammen alles anstellen könnt. Zum Beispiel kann einer den anderen tragen oder sogar werfen („B" Knopf).



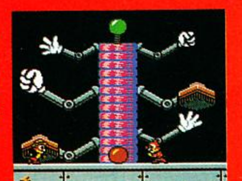
Arbeitsteilung

Sprecht Euch ab, wie ihr vorgeht. Zum Beispiel: Einer übernimmt den oberen Teil des Bildes, der andere den unteren. So kassiert ihr alle Bonus Blumen in kürzester Zeit.



Die Endgegner

Bei den Endgegnern müßt Ihr Euch unbedingt absprechen, wer was macht, sonst endet alles in einem heillosen Durcheinander. Teamarbeit wird hier ganz groß geschrieben.



Chip und Chap
– Walt Disney's Comicfiguren auf dem NES –
Wir wünschen Euch viel Spaß!

LESERBRIEFE

DUELL AUF DEM GAMEBOY

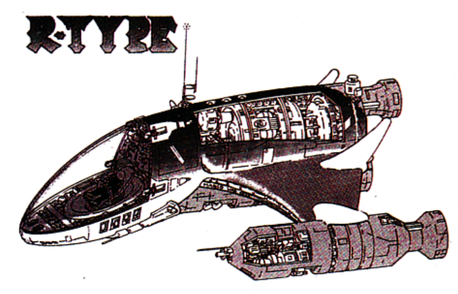
Hallo Club Nintendo!
Ich finde Nintendo einfach superoberaffenstark. Ich heiße Michael, bin 12 Jahre alt und habe einen Gameboy. Bei „Super Mario Land" habe ich einen Trick herausgefunden: Wenn man die Prinzessin befreit hat und The End auf dem Bildschirm erscheint, dann muß man auf den Start-Knopf drücken und es beginnt ein neues Spiel mit mehr Tieren als zuvor. Übrigens hat meine 4 Jahre jüngere Schwester Martina auch einen Gameboy. Bei „Tetris" komme ich in das Level 15. Außerdem habe ich noch „World Cup", „Burai Fighter Deluxe", „Tennis", „Kwirk", „Alleyway" und „Pinball". Meine Schwester hat „Tennis", „Tetris", „Pinball", „Kwirk" und „World Cup". Wir bekommen noch „Qix", „Dynablaster", „Balloon Kid", „Fortress of Fear", „Solar Striker", „Spiderman" und „Dr. Mario". Meine Eltern finden Nintendo ebenfalls superoberaffenstark. Bei „Super Mario Land" schaffe ich die Punktzahl 999.999.

Michael Würz, Kirchheim



Antwort Club Nintendo:
Wow!!! Deine riesige Spielesammlung ist ja absoluter Wahnsinn! Da kommt bestimmt keine Langeweile auf, besonders wenn man wie Du, mit Hilfe des Gamelink-Kabels, spannende Wettkämpfe mit Geschwistern oder Freunden austrägt. Mit Deinem Highscore bei „Super Mario Land" hast Du ja eine spitzenmäßige Leistung erbracht. Leider können wir Dich nicht in unsere Highscore-Listen aufnehmen, da wir dazu ein Foto benötigen, auf dem Deine Punktzahl gut zu erkennen ist. Also denk in Zukunft daran, immer einen Fotoapparat schußbereit neben Dein Nintendo-Gerät zu legen. Wir warten bereits mit Spannung auf Deine ersten Highscore-Fotos. Übrigens, daß Du und Deine Familie Nintendo für „superoberaffenstark" halten, finden Mario und Luigi „extraturbomegaklasse"!

R-TYPE TOTAL!

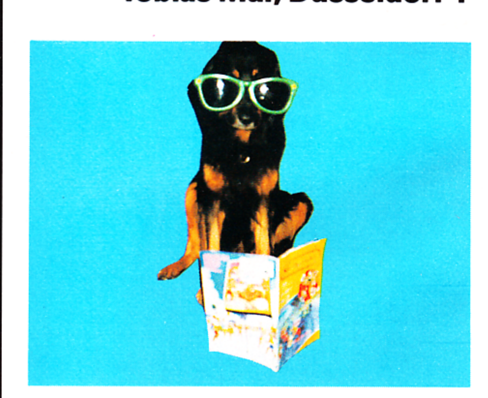


Antwort Club Nintendo:
Einfach genial – da blieb sogar Mario und Luigi die Spucke weg, als sie diese Riß-Zeichnung von Boris Bockstahler sahen. Wir konnten gerade noch eine Diskussion der beiden verhindern, wer denn das Bild über seinen Schreibtisch hängen darf, indem wir schnell eine Kopie zogen. Man muß nur die ganzen Details betrachten, um eine ungefähre Vorstellung davon zu bekommen, wieviel Arbeit Boris mit dieser Zeichnung hatte. Wir sind uns sicher, daß nicht nur die „R-Type"-Fans begeistert sein werden.

POWER-PLAYER UND -„BELLER" IM SPIELFIEBER

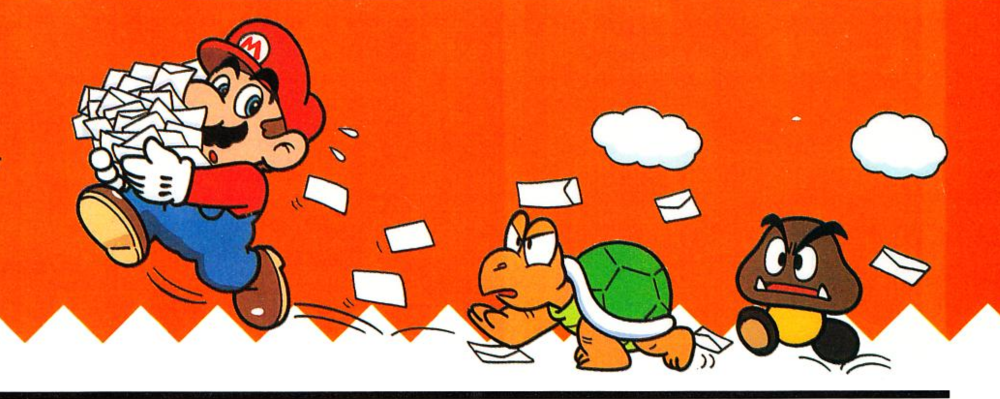
Hallo Club Nintendo!
Dieses Mal möchte ich Euch ein riesen Lob aussprechen! Die neue Club-Zeitschrift übertraf mal wieder alles. Besonders das Cover war echt stark gemacht. Ich kam gerade aus den Ferien (Amerika), als ich Eure Zeitschrift im Briefkasten sah. Ich nahm sie sofort in mein Zimmer und las sie – und was sah ich? Wieder eine totale Verbesserung. Jedesmal, wenn ich eine neue Zeitschrift von Euch bekomme, sehe ich Verbesserungen. (Wenn das so weiter geht, seid Ihr in einem Jahr die meistgelesenste Zeitschrift in ganz Europa! Später vielleicht in der ganzen Welt?!?) Ich las zuerst die „F1-Race" Seiten, weil ich mir in Amerika dieses Spiel gekauft habe (super!). Danach bekam ich irre Lust auf „Super Mario Land" und habe es bis zum Ende geschafft (das erste Mal! Jipieh!!!) Ich habe Euch auch ein Foto von meinem Punktestand gemacht. Dann nahm sich mein Hund „Ankor" die Zeitung und las sie...und er war so angetan vom „Super Mario Land"-Spiel, daß er dieses auch spielte... Zum Schluß noch eine Frage: Ich möchte mir den sogenannten „Light Max" zulegen. Wißt Ihr wieviel der kostet und ob es den überhaupt schon zu kaufen gibt? Na, dann machts mal gut, Euer begeisterter Club-Leser
P.S.: Viele Grüße von meinem Hund (wuff)!!

Tobias Mai, Düsseldorf 1



Antwort Club Nintendo:
Erstmal vielen Dank für das Riesenlob für unsere Club-Zeitschrift. Natürlich versuchen wir ständig, das Magazin zu verbessern. Dabei haben uns Eure Wünsche, Anregungen und Kritiken hinsichtlich der Zeitschrift schon oft geholfen. Wir hoffen auch für die Zukunft auf Eure fleißige Unterstützung. Wir schreiben das Magazin ja schließlich für Euch!!! Der „Light Max" ist inzwischen überall im Handel erhältlich. Den Preis können wir Dir nicht nennen, da wir, aufgrund eines Abkommens mit unseren Händlern,

Hier eine kleine Auswahl aus der Flut Eurer Leserbriefe. Seid nicht allzu traurig, wenn Euer Brief nicht abgedruckt wurde, Ihr bekommt auf alle Fälle Antwort von uns.

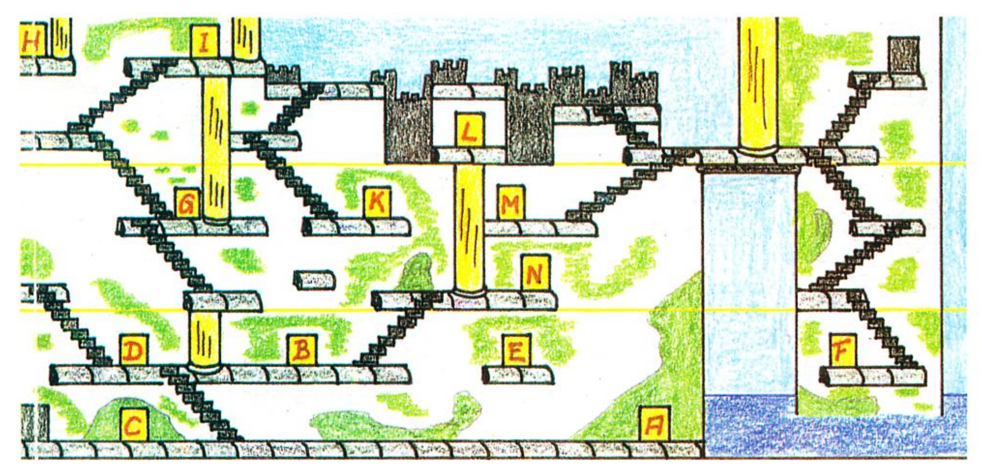


nicht an Endverbraucher vertreiben und somit nicht über die Endverbraucherpreise informiert sind. Erkundige Dich darüber bitte in den Geschäften Deiner Umgebung.
Einzigartig! Ein Hund der unsere Club-Zeitschrift liest und sich daraufhin einen Gameboy schnappt und „Super Mario Land" spielt. Richte Ankor viele Grüße vom gesamten Nintendo-Team aus – wir drücken ihm alle die Daumen, daß es ihm bald gelingt Tatanga zu besiegen! Wir sollten vielleicht doch mal hier einen Wettbewerb veranstalten, bei dem sich sämtliche Nintendo-spielenden Tiere messen können!?!

PERFEKTIONIST

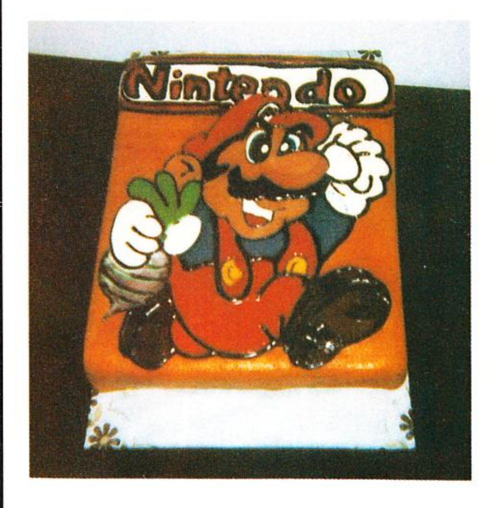
Hallo lieber Club Nintendo!
Hier sind nun, wie in meinem letzten Brief angekündigt, die Pläne zu dem Spiel „The Battle of Olympus"....
...In der Beschreibung des Spiels sind Euch zwei Fehler unterlaufen.
1. Der Stier der den Tempel von Zeus bewacht ist besiegbar und zwar mit 5 Treffern der Keule (1 – 2 Treffern mit dem Schwert).
2. Der Durchgang zur ersten Nymphe in Argolis ist nicht die Tür wie auf Seite 23 beschrieben sondern befindet sich eine Stufe vorher. Die Türe wird aber erst sichtbar, wenn man das Auge der Gräa besitzt. Nun, in der Hoffnung, daß demnächst wieder ein schönes Abenteuerspiel auf den Markt kommt, damit es wieder etwas zum Zeichnen gibt, möchte ich mein Schreiben beenden.

Josef Homan, Raubling



Antwort Club Nintendo:
Wir alle waren von Ihren meisterhaften Plänen überwältigt. (Zur kleinen Information an alle Leser: Der abgebildete Plan von Phrygia ist nur ein winzig kleiner Teil der Pläne, die uns Herr Homann geschickt hat. Außer der kompletten Welt von „The Battle of Olympus" hat er uns dieselben ausführlichen Entwürfe für „Solstice" und „A Boy and his Blob" zukommen lassen.) Unsere Spieleberater haben sie uns buchstäblich aus der Hand gerissen und benutzen sie jetzt bei ihrer Arbeit am Telefon.
Wie Sie bereits richtig erkannt und korrigiert haben, hat sich der Druckfehlerteufel in Ausgabe 4/91 bei unserem Bericht über „The Battle of Olympus" eingeschlichen. Sicher haben sich bereits viele Leser über die angebliche Unbesiegbarkeit des Stieres gewundert. Aber: Wo gearbeitet wird, entstehen Fehler! Das ist natürlich keine Entschuldigung, aber wir hoffen auf das Verständnis unserer Leser. (Vielleicht hilft uns ja unser Spezialist Mario in Zukunft beim Korrekturlesen!)

MARIO ZUM „ANBEISSEN"



Antwort Club Nintendo:
In Ausgabe 4/91 hatten wir ein Bild des ersten eßbaren Gameboys der Welt. Im dazugehörigen Text stand, daß uns dieses von einem holländischen Gameboy-Freak zugeschickt wurde. Wie sich nachträglich herausstellte, hatten wir hier die falschen Informationen erhalten. Mirjana Turk aus Frankfurt am Main ist die wahre Meisterin dieses Kunstwerks. Und des Guten nicht genug, hat sie, wie Ihr selbst sehen könnt, einen weiteren fantastischen Nintendo-Kuchen gebacken. Diesmal mit unserem Superhelden Mario als Motiv. Wahnsinn!!! Mhhhmmmmmmmm – wir alle haben Mario „zum Fressen" gerne....



Noch eine kleine Bitte: Schreibt Eure Namen und Adressen bitte deutlich, damit keine Mißverständnisse passieren und unsere Antwortbriefe auch wirklich an die richtige Adresse gehen!

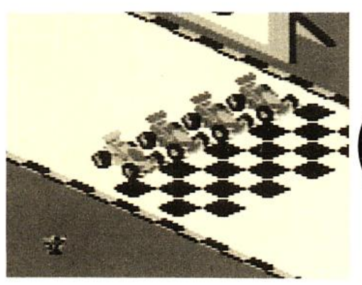
SUPER R.C. PRO-AM®

Der Riesenspaß auf dem Gameboy!

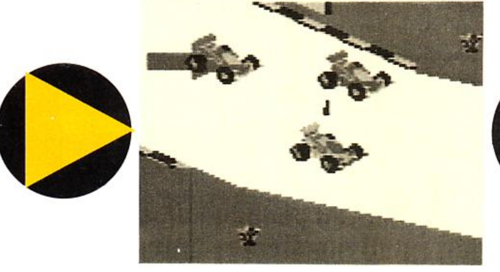
Den großen Erfolg vom NES gibt es nun auch als noch spannendere Gameboy Version. Außerdem ist Super R.C. Pro-Am das zweite Autorennen nach F-1 Race, daß Ihr zu viert spielen könnt.

Einige Informationen bevor Du an den Start gehst.

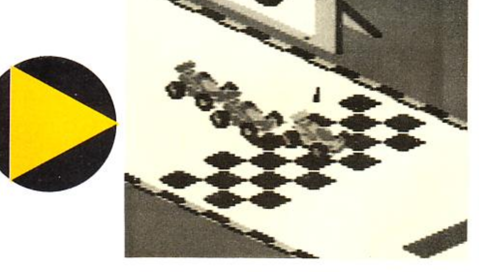
Es gibt 24 verschiedene Strecken, die Du alle nacheinander erfolgreich absolvieren mußt. Erfolgreich, das heißt, Du mußt am Ende einer Runde unter den ersten drei sein, die durch das Ziel fahren. Da es immer nur vier Teilnehmer gibt, ist das anfangs nicht so schwierig. Aber Vorsicht, die Strecken werden von Mal zu Mal komplizierter!



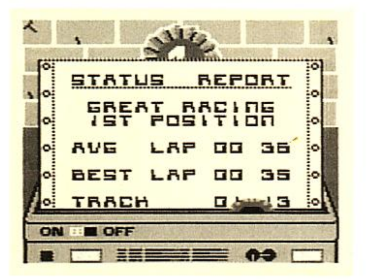
Die Wagen sind am Start. Unten links siehst Du den Streckenverlauf.



Die Ziffer über dem Wagen zeigt Dir ständig die aktuelle Platzierung.



Das erste Rennen ist zu Ende. Nur die drei besten Teilnehmer kommen weiter.



Eine Nachricht vom Wettkampfbüro: „Ein tolles Rennen! Du bist erster geworden.“



1-Spieler Modus: Wenn Du nur Platz 4 erreicht hast, kannst Du es noch 'mal versuchen.



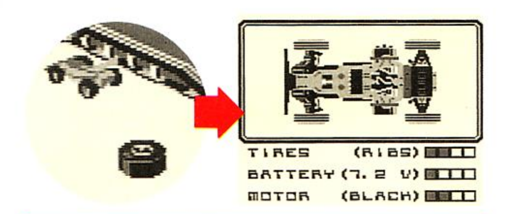
Das Formel-1 Rennen der Superlative.

Super R.C. Pro-Am bedeutet mehr, als nur sein Modellauto über die verschiedenen Strecken zu lenken. Wenn Du nicht aufpaßt, kann Dein Wagen aus den halsbrecherischen Kurven fliegen, oder er zerschellt an einem der zahlreichen Hindernisse, die überall auf den Strecken herumliegen. Aber auch nützliche Gegenstände liegen auf der Straße ...



Reifen

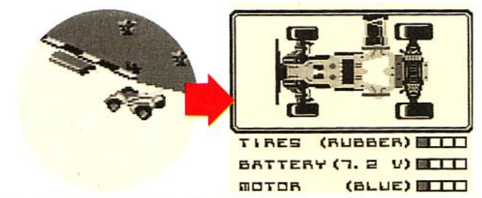
Sie verbessern Dein Reifenprofil. Du hast dann eine bessere Straßenlage.

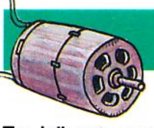




Batterien

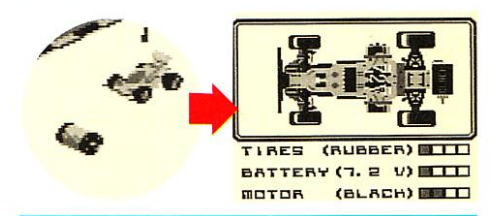
Um höher beschleunigen zu können, mußt Du die Batterien auf der Straße mitnehmen.





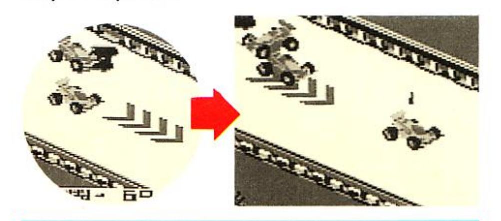
Motoren

Es hängt von der Motorart ab, welche Höchstgeschwindigkeit Du erreichen kannst.



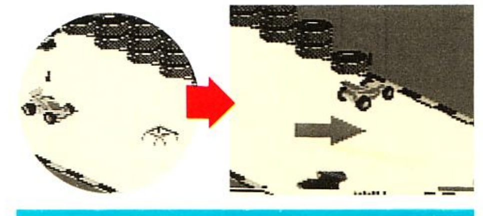
Beschleunigungsstreifen

Du mußt genau auf diesen Streifen fahren, dann bekommst Du für kurze Zeit Super-Speed.



Rammschutz

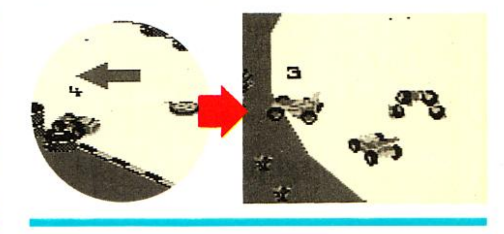
Solange Dein Wagen damit ausgerüstet ist, kannst Du alles, was Dir entgegenkommt, rammen.





Bomben

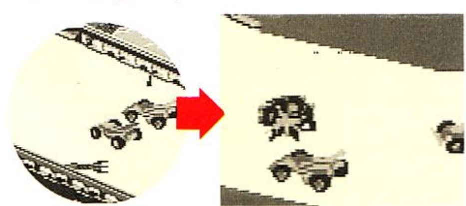
Falls Dir Deine Gegner langsam auf die Nerven gehen, kannst Du sie so für einige Sekunden loswerden.





Raketen

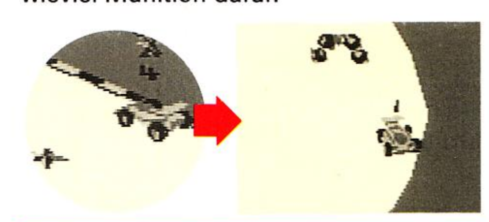
Es ist nicht besonders sportlich, dafür aber sehr effektiv. Schieß die Reifen Deiner Gegner platt.

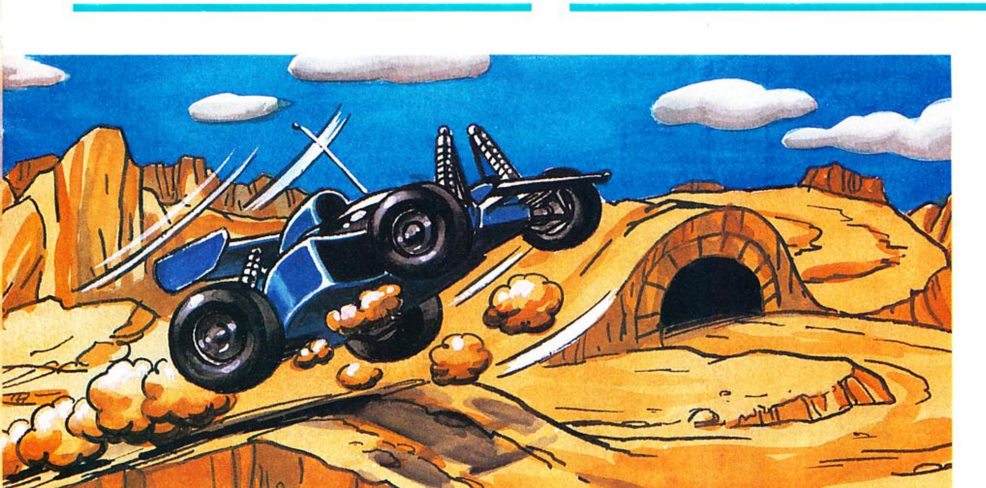




Ammo

„Ammo" auf dem Bildschirm zeigt Dir, welche Waffe Du gerade besitzt, und wieviel Munition dafür.





N I N T E N D O

Du beginnst das Rennen mit dem normalen R.C. Flitzer. Auf den Strecken findest Du immer mal verschiedene Bonus Buchstaben. Sammelst Du alle auf, ergibt sich daraus das Wort „NINTENDO". Jetzt bekommst Du einen neuen, schnelleren Wagen: den Spiker.

R.C. Flitzer

Damit startest Du das Rennen!



Spiker

Jetzt geht es erst richtig ab!





Gefährliche Hindernisse – Hier heißt es: Aufpassen!

Die folgenden Gegenstände liegen auch auf der Straße, sind aber im Gegensatz zu den Bonus Gegenständen sehr gefährlich. Wenn Du sie mit Deinem Wagen berührst, kannst Du viel Zeit und somit auch das Rennen verlieren. Es ist ratsam sich die verschiedenen Streckenverläufe genau zu merken, da die Hindernisse immer an den gleichen Stellen auftauchen. – Übung macht den Meister!

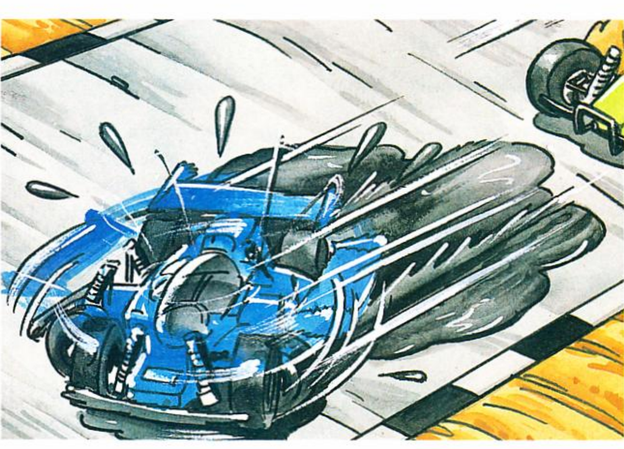
1 Weiche den Wasserpfützen aus!

Es hat geregnet. Die entstandenen Wasserpfützen bremsen Deinen Wagen beim Drüberfahren. Wenn Du gegen den Computer spielst, mußt Du davon ausgehen, daß die anderen Wagen sehr geschickt sind und gleich die Gelegenheit nutzen, Dich zu überholen.



2 Achtung! – Rutschgefahr durch Öl.

Überall sind glitschige Öllachen, die Dich ganz schön in's Schleudern bringen werden, solltest Du unachtsam über die Pfützen fahren. Du verlierst die Kontrolle über Deinen Wagen und knallst gegen die Leitplanke. Such Dir am besten einen Rammschutz.



3 Sand im Getriebe

Wenn Du über den Sand fährst, der manchmal auf der Fahrbahn liegt, kostet Dich das wertvolle Zeit. – „Zeit ist Geld!", heißt es in einer bekannten Redewendung. In diesem Fall ist Zeit das wichtigste, um auf den ersten Platz zu kommen.



4 Umfahre die Hinderniskegel!

Wenn Du eine elektronische Bowlingkugel fernsteuern müßtest, wäre es durchaus sinnvoll, gegen die Kegel zu fahren. Aber es ist ein kleiner, sensibler R.C. (Radio Controlled) Wagen, den Du über die Strecken lenkst. Fahre an den Kegeln vorbei!



Der Countdown läuft: 5 – 4 – 3 – 2 – 1 – START!

Jetzt geht es an den Start. Zunächst fährst Du eine Vorrunde, in der sich entscheidet, mit welcher Startposition Du in das erste Rennen gehst. Diese Vorrunde eignet sich außerdem sehr gut, um überhaupt einmal ein Gefühl für das Spiel zu bekommen. Du brauchst viel Übung und wahrscheinlich mehrere Versuche, bis Du ein echter R.C. Profi wirst.

STRECKE NR. 1



Alles relativ harmlos! Die Fahrgeschwindigkeit ist nicht besonders hoch und die Strecke ist frei befahrbar.

STRECKE NR. 2



Hier gibt es Beschleunigungsstreifen. Nutze sie, um Deine Kontrahenten zu überholen. Vorsicht in den Kurven!

STRECKE NR. 3



Scharfe Kurven und rutschige Öllachen vertragen sich nicht gut miteinander. Viel Spaß bei dieser Schlitterpartie!

STRECKE NR. 4

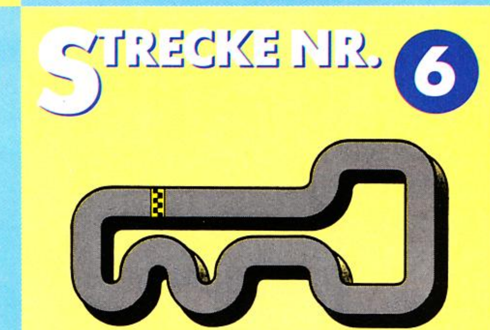
Die Beschleunigungsstreifen befinden sich kurz vor den mörderischen S-Kurven. Das kann in's Auge gehen!

STRECKE NR. 5



Durch die Öllachen gleich am Anfang dieser Strecke verlierst Du den Anschluß an die anderen Wagen. Benutze jetzt die Waffen!

STRECKE NR. 6



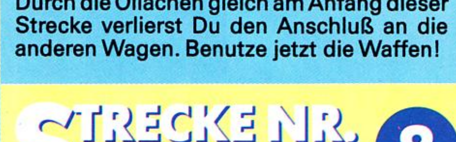
Hast Du alle Bonus Buchstaben gesammelt? – Gut, Du erhältst einen schnelleren Flitzer. Die anderen aber auch!

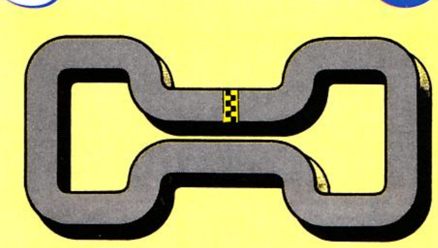
STRECKE NR. 7



Diese Runde kannst Du locker angehen. Nutze die Beschleunigungsstreifen und mache das Rennen so rasant, wie möglich.

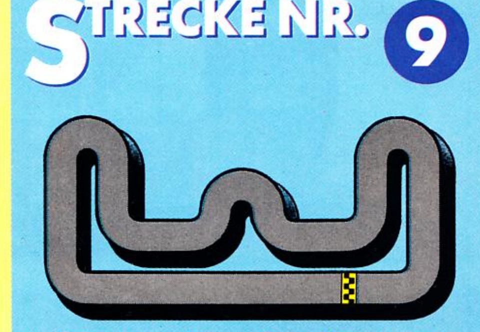
STRECKE NR. 8





Auf dieser Strecke solltest Du ganz besonders in den Kurven Acht geben, daß Dich Deine Gegner nicht aus der Bahn werfen.

STRECKE NR. 9

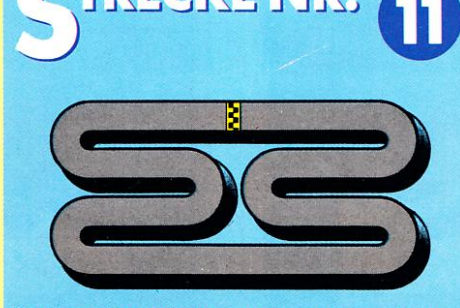


Vergiß nicht, daß Du auch mit Bomben oder Raketen schießen kannst. Das ist zwar unfair, aber manchmal die einzige Rettung.

STRECKE NR. 10

Kurz vor der Ziellinie, befindet sich eine Schikane. Die Fahrbahn wird so eng, daß nur noch ein Auto hindurchpaßt.

STRECKE NR. 11



Mehrere Sandflächen verlangsamen Deine Geschwindigkeit. Versuche die anderen Wagen in den Sand zu stoßen.

STRECKE NR. 12



Eine Kurve nach der anderen! – Schneide die Kurven so, daß die anderen weite Kurven fahren müssen. Überhole sie nun!

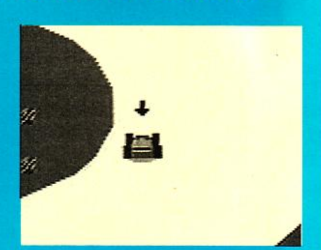
Auf die Technik kommt es an

Jede Strecke ist verschieden, aber wenn Du einmal die richtige Fahrtechnik drauf hast, kann Dir eigentlich nicht mehr viel passieren.



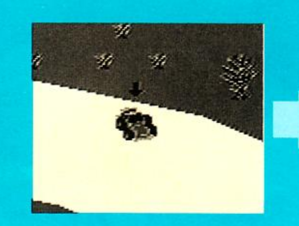
Fahre ganz dicht an der Kurve!

Die Innenbahn der Kurve ist der sicherste Platz, sonst wirst Du durch die Fliehkraft aus der Bahn geschleudert. Verlangsame Deinen R.C. kurz vor der Kurve.



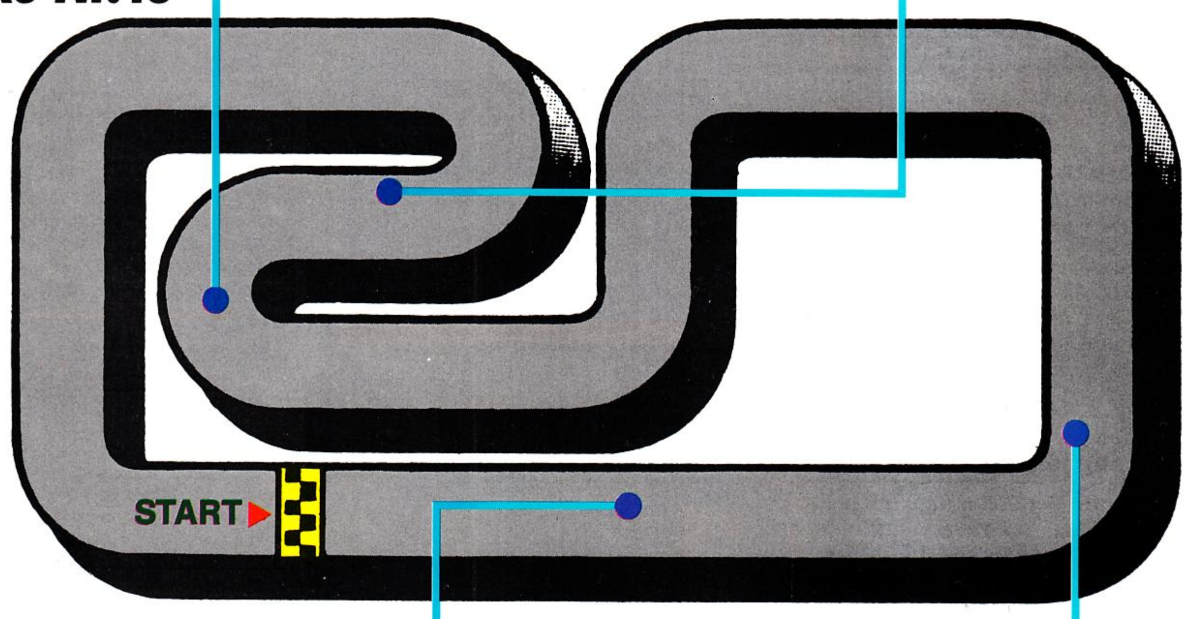
Bomben und Raketen

Wenn Dir gar nichts mehr als Taktik einfällt, dann hast Du ja immer noch Deine Waffen. Die Bomben läßt Du direkt hinter Dir und die Raketen schießt Du nach vorne.





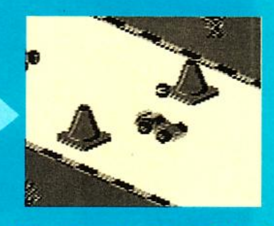
Strecke Nr. 13



Crash mit den Kegeln

Kurz nach der Startlinie sind zwei Kegel mitten auf die Bahn gestellt. Daß Du ihnen ausweichen mußt, braucht man nicht erst zu erwähnen. Wirklich trickreich ist es aber erst, wenn Du die anderen Wagen so drängst, daß sie gegen die Kegel fahren müssen.





Wuummmmmmmmm!!!

Schnell, schneller, am schnellsten. – Steuere Deinen R.C. über den Beschleunigungsstreifen und sause an allen anderen Fahrern vorbei. Die werden ganz schön schauen. – Aber der Schuß kann auch nach hinten losgehen, wenn Du nicht rechtzeitig wieder vom Gas gehst.





4-Spieler Action für den Gameboy

Hol Dir drei Freunde mit ihren Gameboys und starte in eines der aufregendsten Autorennen aller Zeiten. Man hört aufheulende Automotoren, es beginnt nach Benzin zu riechen. Die Spannung steigt. Die Zuschauer auf den Tribünen rutschen ungeduldig auf ihren Sitzen hin und her. Das Startsignal ertönt. Es geht los. – Super R.C. Pro-Am.



Mario wandert nun schon zum dritten Mal durch die Schwammerlwelt mit ihren wundersamen und gefährlichen Wesen. Seine Mission erfüllt er im Auftrag von Prinzessin Toadstool und nur er und sein Bruder Luigi haben die „Lizenz zu springen". Das Land der Steppe hat er bereits hinter sich gelassen. Hast Du die Warpzonenflöte gefunden? – Das Land der Wüste ist voller seltsamer Wesen.

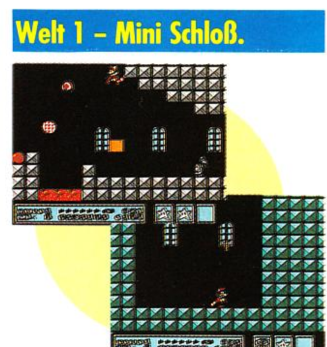
Mit der Warpzonenflöte kommst Du in andere Welten.

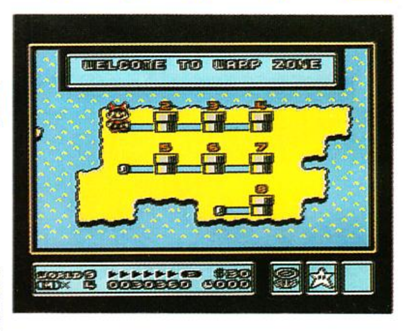
In der Welt 1-3 findest Du die erste Warpzonenflöte. Sie erscheint, wenn Du ziemlich am Ende dieses Levels auf den großen weißen Block gehst, auf dem eine Schildkröte ihrem Lieblingshobby fröhnt: Hin- und herlaufen. Tritt sie weg, ducke Dich fünf Sekunden und schaue, was passiert.

In der Truhe ist die Flöte.



Welt 1 – Mini Schloß.

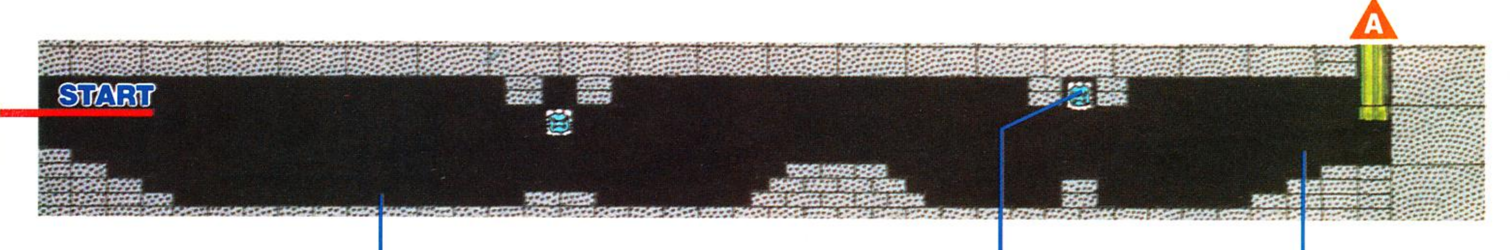




So sieht eine Warp Zone aus...

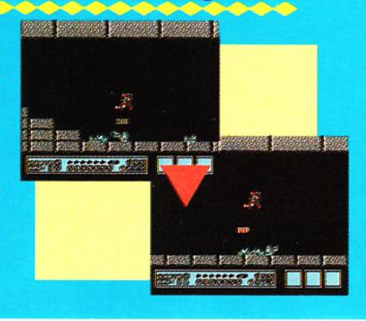
WELT 2
Das Mini Schloß

In das Mini Schloß der zweiten Welt solltest Du als Waschbär-Mario gehen. So hast Du bessere Chancen an den Zombieschildkröten vorbeizukommen, die überall herumlungern. Außerdem wirst Du von kleinen Gespenstern verfolgt. Sie sehen zwar niedlich aus, greifen Dich aber ganz feige an. Bist Du bereit?



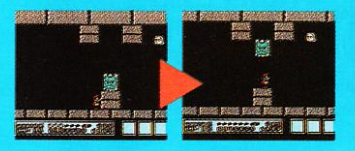
Der Waschbär-Mario-Riesensprung-Trick.

Es sieht nicht nur elegant aus, wenn Du von Zombieschildkröte zu Zombieschildkröte springst, es ist auch das einzig sinnvolle. Übe diese Technik solange, bis Du sie beherrschst. Du wirst sie noch öfters brauchen.



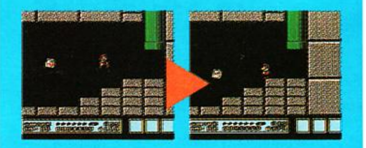
Das haut Dich um.

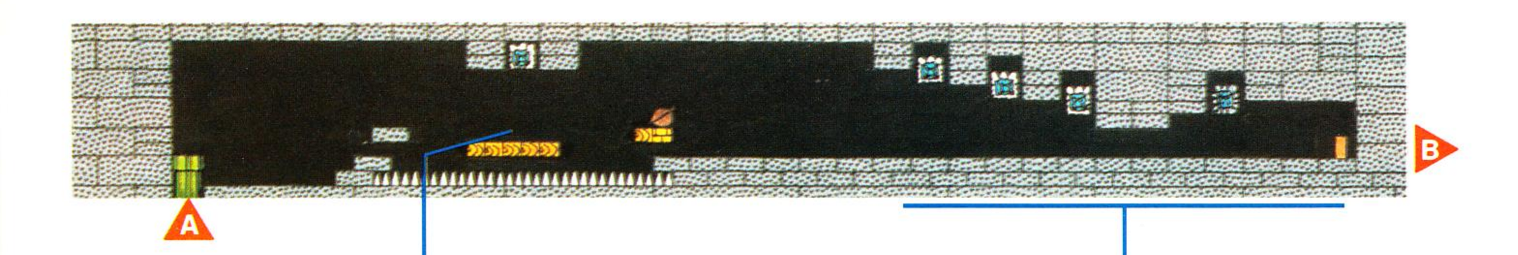
Wummp's heißen diese Steinklotzwesen. Bevor sie Dir Kopfschmerzen bereiten, warte lieber ab, bis sie wieder nach oben schweben, nachdem sie gefallen sind.



Aug in Aug!

Die Buu Huu's sind klein und gemein. Wenn Du ihnen den Rükken zukehrst, greifen sie Dich an. Schau ihnen tief in die Augen und sie erstarren in der Luft..





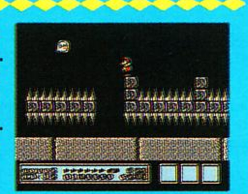
Das Mini Schloß – Teil 2

Du bist ein Klempner, kein Fakir! Daher solltest Du auch nicht auf die Metallspitzen kommen.



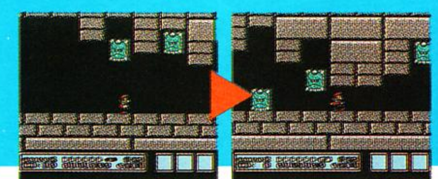
„Manege frei" für Super Mario.

Das ist wahre Artistik. Ein Buu Huu verfolgt Dich. Laß Dich von ihm nicht aus der Ruhe bringen und fall nicht auf die Klingen. Du brauchst hier wirklich Nerven, wie Drahtseile!



Gleich hast Du es geschafft.

Die Wummp's haben schlagende Argumente, Dich nicht aus der Höhle zu lassen. Was erwiderst Du ihnen? – Na klar, Du bist Super Mario und man kann Dich nicht so leicht kleinkriegen.







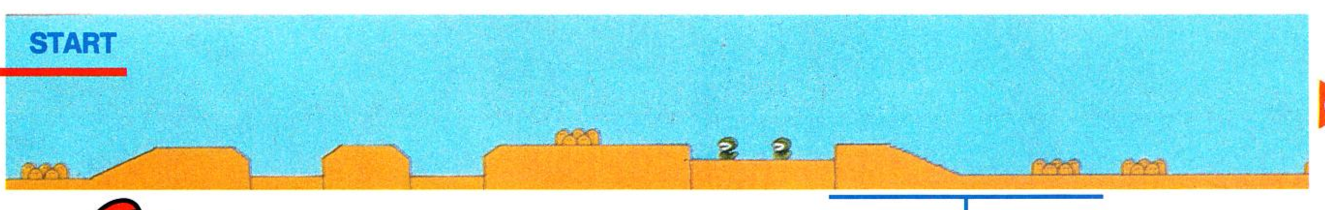
B

Bumm-Bumm wartet!



Es geht wüst zu, in dieser Wüste. Von wegen Idylle! Keine trabenden Kamele, keine erfrischenden Oasen, keine reichen Ölscheichs, die Dich in ihr Zelt zu einem kühlen Cocktail einladen. Statt dessen widerliche „Venus Feuerfallen" und eine unbarmherzige Sonne, bei der auch Sonnenschutzfaktor „24" nichts mehr bewirken würde.

START



C



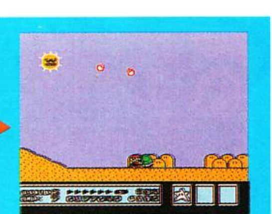
Das Wetter für morgen:

Sonneneinstrahlung von „Westen",

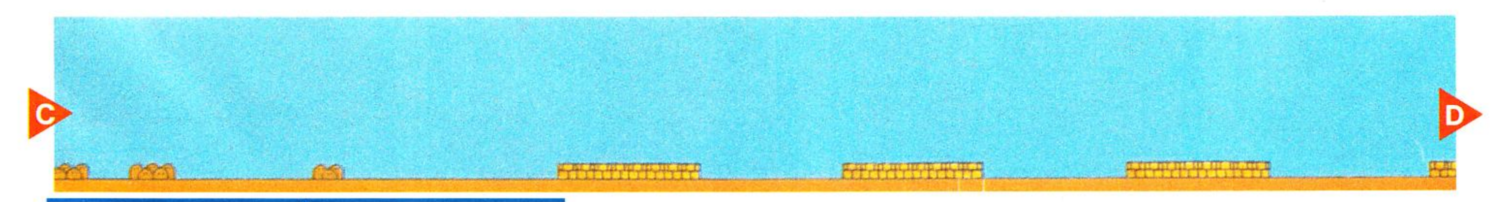
und heftige Stürme im „Osten".

Siehst Du die Sonne links oben auf dem Bild? – Sie rückt Dir immer mehr auf die Pelle. Tritt die Koopa Troopa nicht weg, nachdem Du sie umgeworfen hast, sondern nimm sie mit (ja, das geht wirklich!). Du kannst sie später noch gebrauchen.





C

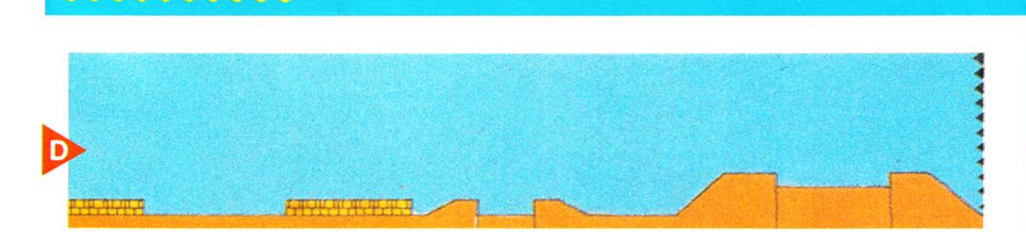


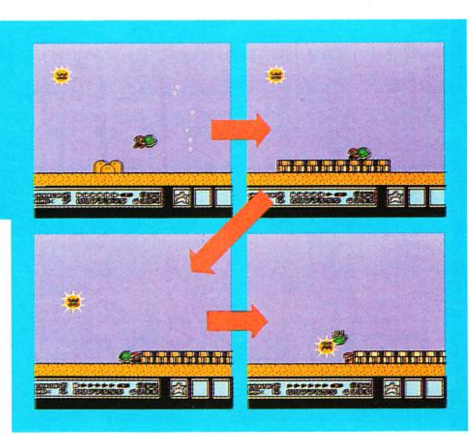
D

Nutze die Naturgewalten und reite auf dem Wind.

Um die Wüste ohne Probleme zu durchqueren, brauchst Du einiges an Technik. Du wirst hier wahrscheinlich mehrere Versuche brauchen, aber laß den Kopf nicht hängen! So geht's: Nimm den Koopa Troopa mit „B", springe in die Mitte des Tornados und halte dann, wenn Du wieder gelandet bist, den Koopa in Richtung Sonne.

D





WELT 2 Level

In Welt 2-4 kannst Du als Waschbärmario wirklich reich werden. Es gibt sehr viele Münzen zu sammeln, versteckte und sichtbare. Deine Gegner sind diesmal nicht so schwierig, dafür gibt es aber viele Abgründe, in die Du stürzen kannst. Denke daran, daß Waschbärmario auch fliegen kann.

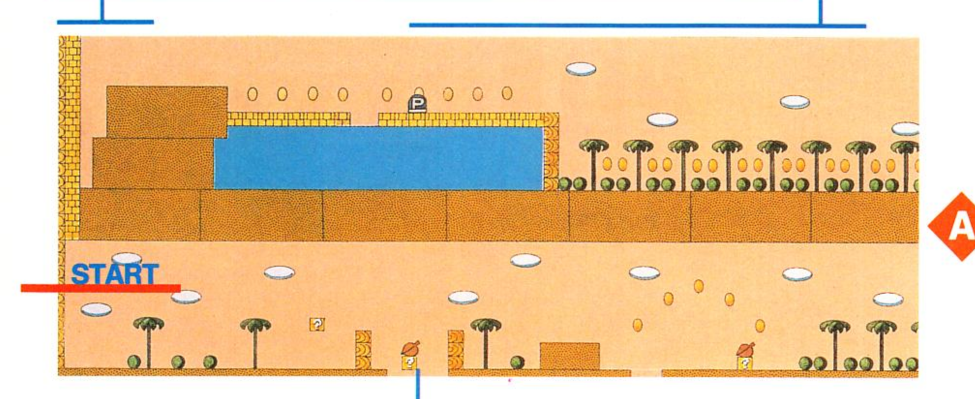
Gehe nach oben! Dort gibt es Geld, Geld, Geld!!!

Wenn Du „A" und „B" mehrmals drückst, tut Dir irgendwann der Daumen weh. Was aber noch viel wichtiger ist; so kannst Du Mario zum Fliegen bringen. Zerstöre alle Steine bis Du auf der oberen Ebene von Welt 2-4 bist.



Achtung, fertig und... „Mariopower"!

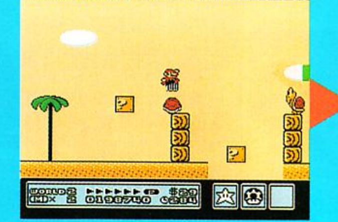
Du bist nun auf der oberen Ebene von Level 4. Hier liegen viele Steine herum. Einer davon gibt Dir die berühmte „Mariopower". Spring auf ihn drauf und alle Steine werden sich in kostbare Goldmünzen verwandeln.

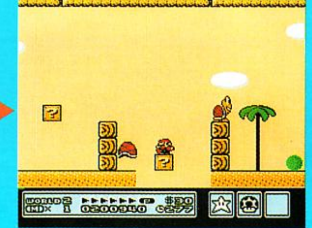




Der erste Bonusstein in der unteren Ebene.

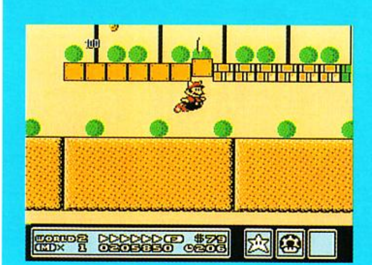
Vielleicht sagst Du Dir: „Ach nein, das ist mir zu gefährlich!" Aber Du wärst kein richtiger Nintendo-Freak, wenn Du einfach einen Bonus verschenken würdest. Werfe die Schildkröte in den Abgrund. Sie wird beim runterfallen den Bonusstein berühren. Nimm Dir das Blatt, bzw. den Pilz.





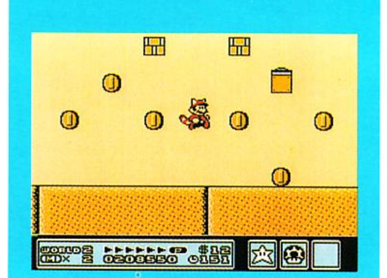
Versteckte Münzen.

Du bist oben in Welt 2-4. Berühre jeden dieser Steine mit Deinem Kopf, sie verstecken alle je eine Münze. Auch über der Steinmauer gibt es Münzen.



Abrakadabra..!

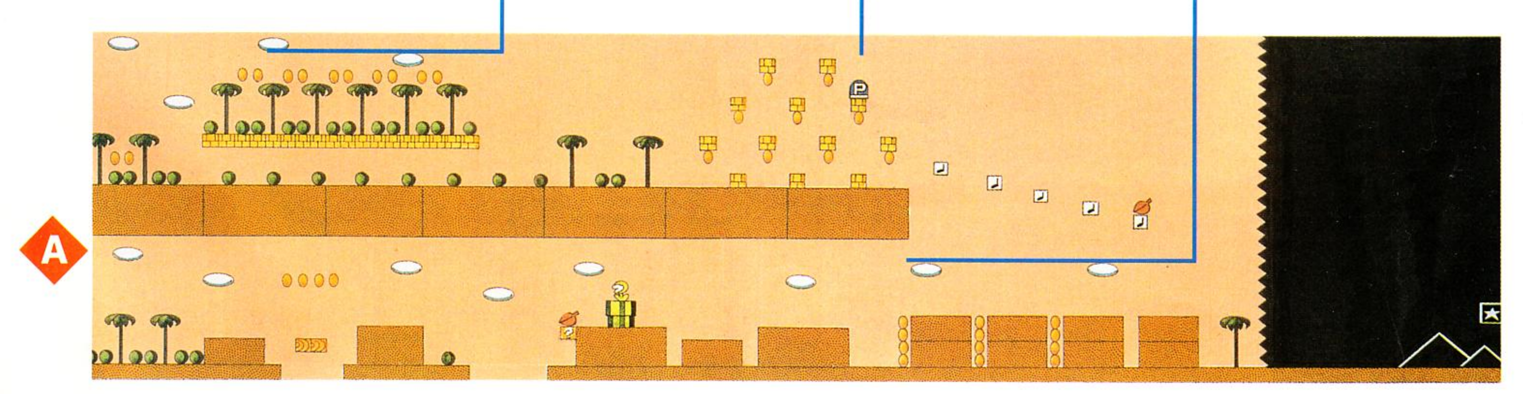
Springe zunächst auf den Power Stein und alles um Dich herum wird sich in herrliche Goldmünzen verwandeln. Der Zauber dauert nicht lange, beeile Dich also.



Ein „Bumerang-Bruder"

Seine Taktik ist leicht zu durchschauen. Er wirft immer zwei Bumerangs gleichzeitig und macht dann eine kleine Atempause. Jetzt springst Du einfach auf ihn drauf.





WELT 2
Die Pyramide

Die sagenhafte Pyramide von „Schwammerl-Ench-Ammon" findest Du im Land der Wüste. Du kannst Dich in ihr sehr leicht verlaufen und auch der Waschbärschwanz von Mario kann hier ganz brauchbar sein, um Die Mauern in der Pyramide zu sprengen. Die Käfer mit den schwarzen Panzern sind nicht kleinzukriegen. Vorsicht!

Bereite Dich auf das Abenteuer vor.

Vor der Pyramide ist ein Stein mit einem Fragezeichen. Hier kannst Du Dich verwandeln. Du weißt ja, von „Mario" in „Super Mario" und dann in „Waschbär Mario", bzw. „Frosch Mario" oder „Hammer Mario". Das besondere hier: Du kannst den Stein so oft benutzen, bis Du Waschbärmario bist.

Ein versteckter Bonusraum

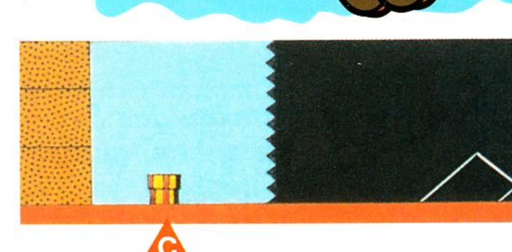
Die Röhre bringt Dich in einen versteckten Raum. Aber wie kommst Du dorthin? – Rechts von den Steinen ist ein weiterer, unsichtbarer Stein. Springe dort in die Luft und lasse ihn somit erscheinen. Benutze ihn zum Aufstieg.

START

B

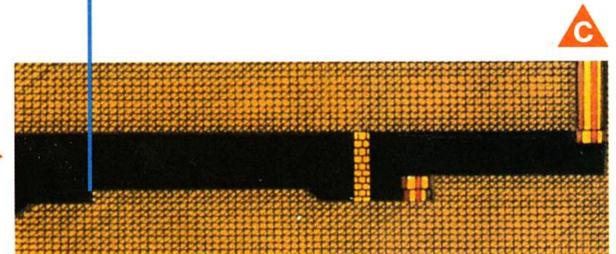
Schwarzgepanzerte Käfer fallen von der Decke.

Die Käfer lauern an der Höhlendecke auf Dich. Kurz bevor Du direkt unter ihnen bist, lassen sie sich fallen. Sei also schnell und springe über sie.



C

B

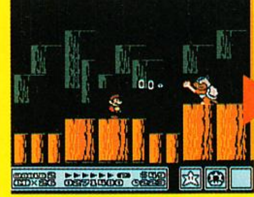


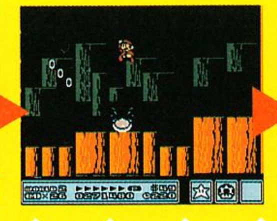
C

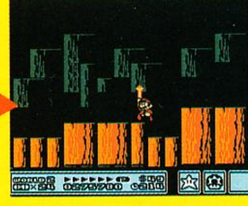


„Morton Koopa Jr.", Sohn von „Bowser dem Eroberer".

Am Ende jeder Welt erwartet Dich ein Sohn Bowser's. Eine widerliche Familie!!! – Diesmal ist es Morton Koopa Jr., der zwar furchterregend aussieht, aber gar nicht so schlimm ist. Du mußt ihm nur dreimal auf den Kopf springen und schon hat sich auch dieses Problem erledigt. Hast Du vom Land der Wüste einen trockenen Hals? – Es wird bald feucht, sehr feucht! In der Welt des Wassers.







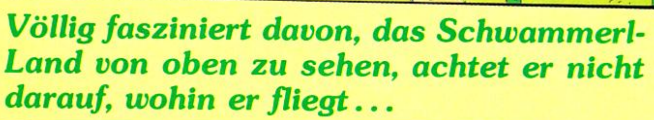
Marios Rückkehr

FORTSETZUNG AUS HEFT 4/91























Endlich findet Mario den Ausgang mit Hilfe der Spieleberater. Außerdem noch einen Schatz.

Da bist Du ja endlich wieder! Gehe nie wieder so weit weg ohne Bescheid zu sagen!

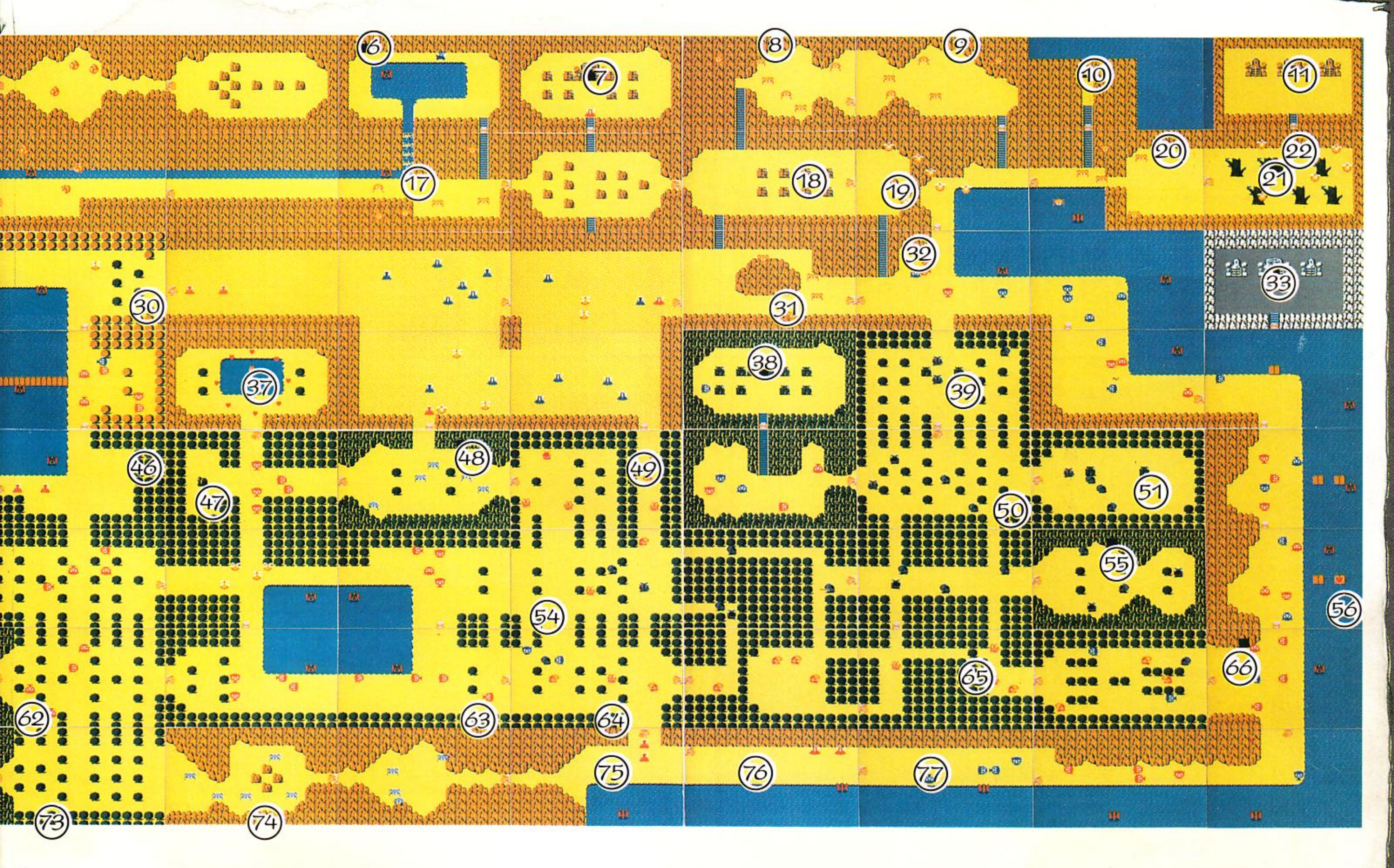
Endlich nach Hause!

The Legen

1. Wenn Du hier die Tür mit der Bombe sprengst, werden Dir zur Strafe 20 Rupees für die Reparatur der Tür abgezogen.
2. (siehe 1.)
3. Zaubertrank-Händler
4. Benutze die Bombe! – Eingang von Labyrinth 9
5. (siehe 1.)
6. Du erhältst ein weißes Schwert.
7. Eingang von Labyrinth 5
8. Händler
9. Benutze die Bombe! – Zaubertrank-Händler
10. Du erhältst den Brief für die alte Frau.
11. Du erhältst 100 Rupees.
12. Benutze die Bombe! – Du kannst hier um Geld spielen.
13. Benutze die Bombe! – Händler
14. Benutze die Bombe! – Du erhältst 30 Rupees.
15. (siehe 1.)
16. (siehe 12.)
17. Gehe in den Wasserfall hinein! – Wenn Du der alten Frau Geld gibst, erhältst Du eine Information.
18. Berühre die Steinfigur! – In der Höhle ist ein alter Mann mit einer Information.
19. Berühre den Steinblock! – Eingang zur 'Warp – Hall'.
20. (siehe 1.)
21. Du kannst hier um Geld spielen.
22. Ein unsichtbarer Durchgang.
23. Bewege den Grabstein! – Du erhältst ein magisches Schwert.
24. Eingang von Labyrinth 6
25. (siehe 19.)
26. Unter der Steinfigur ist das Kraftarmband. Link kann jetzt sogar riesige Felsen verschieben.
27. Händler
28. (siehe 13.)
29. (siehe 9.)
30. Verbrenne den Baum! – Du erhältst 30 Rupees.
31. Benutze die Bombe! – Du erhältst einen Herz-Container.
32. (siehe 14.)
33. Du erhältst einen Herz-Container.
34. (siehe 9.)
35. Berühre die Steinfigur! – Händler
36. Eingang von Labyrinth 1
37. Fee – Sie füllt Deine Lebensenergie wieder auf.



d of Zelda



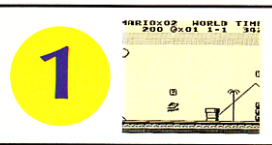
38. Eingang von Labyrinth 2
39. Berühre die Steinfigur! – Du erhältst 30 Rupees.
40. Spiel auf der Flöte! – Du kommst zum Eingang von Labyrinth 7.
41. (siehe 37.)
42. Händler
43. Eingang von Labyrinth 4
44. Verbrenne den Baum! – Händler
45. Verbrenne den Baum! – Du erhältst einen Herz-Container.
46. (siehe 30.)
47. (siehe 19.)
48. Händler
49. Verbrenne den Baum! – Zaubertrank-Händler
50. (siehe 44.)
51. Berühre die Steinfigur! – Du erhältst 10 Rupees.
52. Verbrenne den Baum! – Du erhältst 10 Rupees.
53. (siehe 52.)
54. (siehe 52.)
55. Händler
56. Du erhältst einen Herz-Container.
57. Verbrenne den Baum! – 100 Rupees
58. Wenn Du hier den Baum verbrennst, werden Dir zur Strafe 20 Rupees abgezogen.
59. Zaubertrank-Händler
60. Händler
61. (siehe 14.)
62. (siehe 58.)
63. (siehe 58.)
64. (siehe 57.)
65. Verbrenne den Baum! – Eingang von Labyrinth 8
66. Händler
67. (siehe 17.)
68. (siehe 14.)
69. Eingang von Labyrinth 3
70. Du erhältst eine Information.
71. (siehe 12.)
72. Du erhältst ein Schwert.
73. (siehe 49.)
74. (siehe 19.)
75. (siehe 31.)
76. (siehe 12.)
77. (siehe 1.)



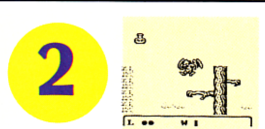
Heute stellen wir Euch eine getrennte NES- und GAMEBOY-Liste vor und die Top 5 der Profis sind auch wieder dabei!

GAMEBOY

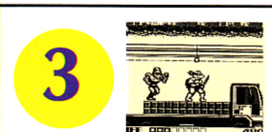
LESER



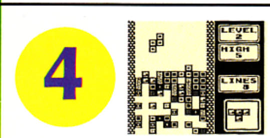
1 SUPER MARIO LAND
Zum dritten Mal hintereinander ungeschlagener Spitzenreiter! Egal ob NES oder Gameboy, Mario übertrifft alles!



2 GARGOYLE'S QUEST
Das erste Adventure für den Gameboy hat sich ebenfalls seit 3 Ausgaben auf dem 2. Platz halten können. Kein Wunder bei dem spannungsgeladenen Abenteuer!



3 TURTLES – FALL OF THE FOOTCLAN
Nachdem sie in Ausgabe 6/91 nicht vertreten waren, eroberten sie nun mit neuer Kraft erneut den verdienten 3. Platz.



4 TETRIS
Fast schon nicht mehr möglich – die Top 5 ohne das packende Strategiespiel! Wer einmal damit gespielt hat, den läßt es nicht mehr los!



5 FORTRESS OF FEAR
Der tapfere Krieger Kuros im Kampf gegen Malkil – leicht abgeschlagen vom 3. auf den 5. Platz, aber immer noch mit dabei!

PROFIS



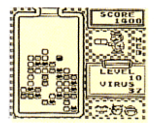
1 SUPER MARIO LAND
Ob es wohl mal einem anderen Gameboy-Spiel gelingen wird, unseren Mario von seinem ewigen Siegesflug zu verdrängen? Lassen wir uns überraschen!



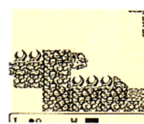
2 TETRIS
Fast selbstverständlich hat sich das spannende Strategiespiel mal wieder einen Platz in unseren Top 5 gesichert.



3 KWIRK
Auch das Spiel für coole Denkerköpfe ist immer noch vertreten. Wem würde es auch keinen Spaß machen, gemeinsam mit der lustigen, hartgesottenen Tomate unterirdische Labyrinthe zu untersuchen?

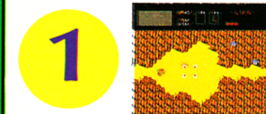
4 DR. MARIO
Wie bereits auf dem NES helfen wir auch auf dem Gameboy, unserem Dr. Mario im Kampf gegen die Viren.

5 GARGOYLE'S QUEST
Ebenfalls ein Dauerbesetzer unserer Top 5. Diesmal auf Rang 5 – Firebrand, der Retter des Königreiches.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

LESER



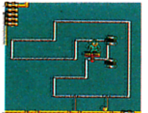
1 THE LEGEND OF ZELDA
Da freuen sich alle Fans von klassischen Adventure-Spielen! Unser tapferer Held Link erobert bereits seit Jahren die Herzen vieler NES-Besitzer im Sturm, die gemeinsam mit ihm Prinzessin Zelda aus den Klauen von Ganon befreien.



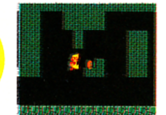
2 SUPER MARIO BROS. II
Unser Superheld mußte seinen ersten Platz, den er in Ausgabe 06/91 erklommen hatte, leider abgeben. Die Frage ist nur, wie lange!?! „Super Mario Bros. III" ist stark im Kommen!



3 THE ADVENTURE OF LINK
Auch der zweite Teil von unserem mutigen Link ist mal wieder in unserer Top 5 vertreten. Das ist allerdings auch kein Wunder, denn wer sich Ganon in „The Legend of Zelda" bereits gestellt hat, wird es kaum erwarten können.

4 MEGA MAN II
Auch unsere Leser sind inzwischen zum 2. Mal eifrig dabei, Mega Man im Kampf gegen Dr. Wily zu unterstützen. Aber zuerst gilt es die 8 gefährlichen Androiden zu besiegen und sich deren hilfreiche Eigenschaften anzueignen.

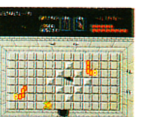



5 SUPER MARIO BROS. I
Das erste Abenteuer unseres fleißigen Klempners konnte sich ebenfalls mal wieder plazieren. Es geht halt doch nichts über unseren „Dauerrenner"!

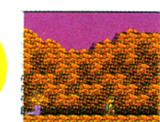
PROFIS




1 SUPER MARIO BROS. III
Klar, daß der 3. Teil von Super Mario Bros. bei uns wahre Begeisterungsstürme ausgelöst hat und wir sofort darauf erpicht waren, Mario bei der erneuten Rettung der Schwammerl-Welt hilfreich zur Seite zu stehen.

2 THE LEGEND OF ZELDA
Auch in unserer Top 5 ist ein Abenteuer des wagemutigen Helden Link vertreten. Wen wundert's?!?

3 THE BATTLE OF OLYMPUS
Es war bei uns Adventure-Freaks vorauszusehen, daß dieses Abenteuer schon bald zu unseren Lieblingsspielen gehören wird!!!




4 DR. MARIO
Bei so vielen Adventure darf ein fesselndes Strategiespiel, zum Ausgleich, natürlich nicht fehlen. Rüstet Euch zum Kampf gegen die Viren!




5 KICKLE CUBICLE
Auch ein Geschicklichkeitsspiel ist in unserer abwechslungsreichen Top 5 vertreten. Die einstimmige Meinung unsere Spielexperten: „Das macht total Spaß!"

Club Nintendo Deutschland

Ein harter Tag für Mario!

Am 10. Januar dieses Jahres fand die Auslosung des zweiten Gameboy Preisausschreibens statt. Mario hatte eine ganze Menge zu tun, als er die 33 Gewinner aus den über 40000 Zuschriften ziehen mußte. Aber das war immerhin eine Arbeit, die ihm Spaß bereitet hat. Die Beteiligung war dieses Mal wesentlich höher, als beim letzten Mal und wir hoffen alle, daß Du auch beim nächsten Preisausschreiben wieder mitmachst.



Die Konsumentenberatung

Wofür ist die Konsumentenberatung da? – In dieser sehr wichtigen Abteilung beschäftigt man sich hauptsächlich mit allen Problemen, die bei NINTENDO Produkten auftreten können. 11 Damen und Herren sitzen von 9.00 Uhr bis 17.00 Uhr am Telefon und beantworten alle Deine Fragen. Zum Beispiel:

? Der Bildschirm von meinem Gameboy funktioniert nicht mehr. Auf der LCD-Anzeige sind merkwürdige Flecken. Was kann das sein?

! Was Deinem Gameboy fehlt, nennt man LCD-Bruch. Die Anzeige auf dem Bildschirm Deines Gameboys ist zerstört. Du kannst den Gameboy aber zu NINTENDO nach Großostheim schicken. Hier wird man ihn für Dich reparieren.

In diesem Fall kostet Dich die Reparatur ungefähr 50,– DM und läuft nicht auf Garantie. Manchmal treten auch Probleme auf, die zum Glück gar keine sind.

? Ich habe mein NES ordnungsgemäß an das Fernsehgerät angeschlossen. Beide Geräte sind eingeschaltet, aber das Computerbild blinkt.

! Schalte Dein NES wieder aus. Nimm die Kassette heraus und stecke sie anschließend wieder etwas fester hinein. Jetzt müßten alle Probleme beseitigt sein.

So hat Dir die Konsumentenberatung sofort und völlig kostenlos geholfen.

Wichtig ist nur, daß Du weißt: wenn Du irgend ein technisches Problem hast, dann wende Dich auf jeden Fall an die Konsumentenberatung. Du sparst so mehr Zeit und Geld, als wenn Du zum Kundendienst eines Kaufhauses gehen würdest. Außerdem kennen sich die Konsumentenberater am besten mit allen NINTENDO Produkten aus. Noch zwei Hinweise zum Schluß...

- Der Anruf bei der Konsumentenberatung ist gebührenfrei!
- Wenn Du Mitglied im Club Nintendo werden möchtest, kannst Du das natürlich auch telefonisch machen. Am besten ist es aber, wenn Du uns eine Postkarte mit Deinem Namen und Deiner Adresse schickst, falls Du die den Spielen beiligende Anmeldungskarte schon fortgeworfen hast.

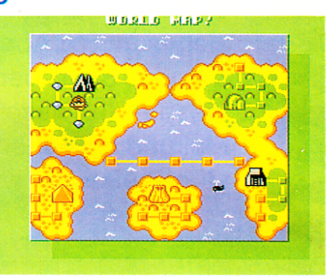


BOULDER DASH®

Diamantenfieber in der Felsenwelt

Rockford wußte wohl nicht, was ihn erwarten würde, als er sich mit der Schatzkarte seines Vaters auf die Suche nach den Juwelen der Boulder-Welt machte. Doch nun gibt es kein Zurück mehr und er ist auf Deine Hilfe angewiesen. Überall lauern Gefahren. Von herabstürzenden Felsbrocken bis zu den unheimlichen glibberigen Amöben, die fast nichts auszufhalten vermag.



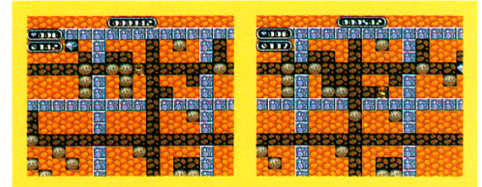


Die große Boulder-Welt besteht aus sechs Unterwelten, von denen jede vier Städte hat. Es gibt viel zu tun – pack es an!!!

Was Du tun mußt, um möglichst schnell reich zu werden und zu überleben.

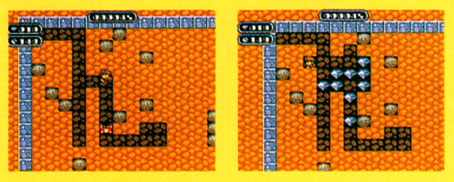
Ohne Strategie kommst Du bei diesem Spiel auf keinen grünen Zweig. Überlege Dir genau, welchen Weg Du durch das schlammige Erdreich gehst, denn sonst fallen Dir die Steine auf den Kopf. Gleichzeitig mußt Du aber auch auf die gefährlichen Schlammwesen achten. Und denk' immer daran! – Deine Zeit ist begrenzt.

Wie kommst Du durch den Mittelgang?



Ganz einfach! Grabe rechts vor den Felsen und sie kullern nach unten. Den Stein links vor der Tür kannst Du beseitigen, indem Du den Schlamm unter ihm weggräbst.

Mach das Beste aus Deinen Gegnern.

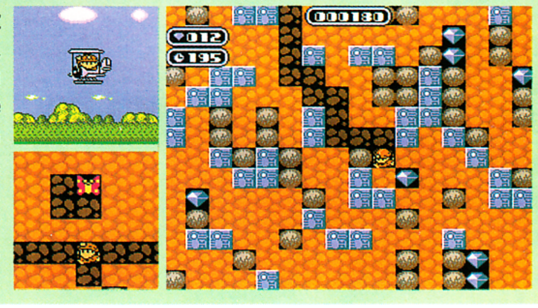


Auch Gegner können ganz nützlich sein. Nämlich dann, wenn sie, von einem Felsen getroffen, sich in Diamanten verwandeln. Dazu mußt Du allerdings schnell sein.

In dieser Reihenfolge geht es los.

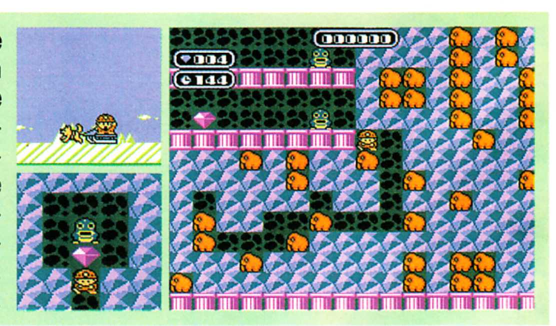
1. Die Felsen Welt.

Es beginnt eigentlich alles ganz harmlos. Und das ist gut so, denn hier lernst Du alles, was Du später beherrschen mußt. Die zweite Unterwelt ist da schon kniffliger. Mehr Diamanten, mehr Felsen und weniger Zeit. Hast Du alle Juwelen der Boulder Welt gesammelt? – Gut, dann kann es ja weitergehen ...



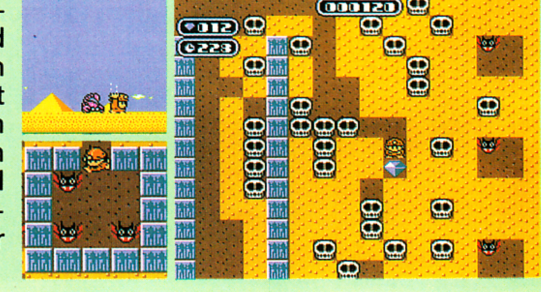
2. Die Eis Welt.

Zieh Dich warm an und achte hier besonders auf die blauen Frösche. Du weißt ja, Frösche sind zwar nicht besonders intelligent, aber dafür sehr gefährlich. Diese Pingping-Frösche wandern immer im Uhrzeigersinn, was Dir das Sammeln erleichtert, wenn Du gut aufpaßt. Als nächstes erwartet Dich ...

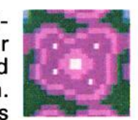


3. Die Sand Welt.

Statt Felsbrocken oder Mammutfiguren (in der Eis Welt) sind es hier Totenschädel, die im Sand vergraben sind. Achte gut auf die Schädel. Außerdem triffst Du in diesem Level auch wieder auf Amoeba. Die Sand Welt wird Dir einiges Kopfzerbrechen bereiten, weil Du hier sehr vorsichtig sein mußt.

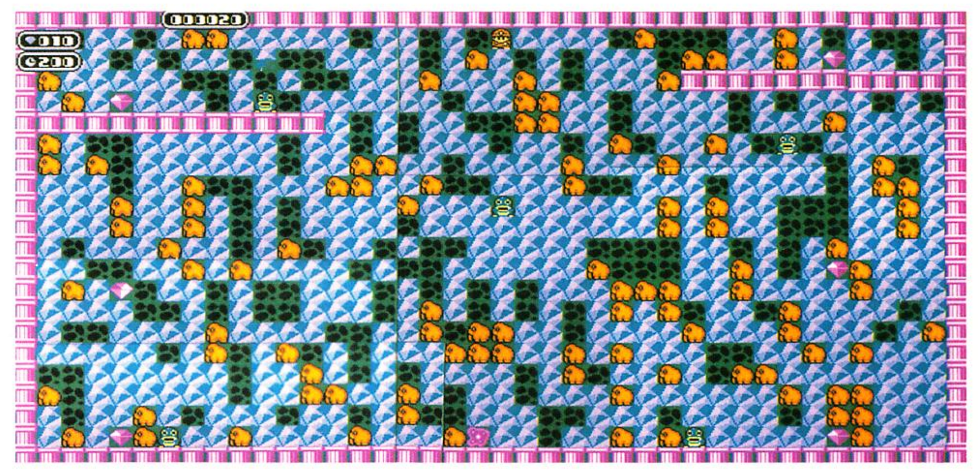


Welt 2-3



Amoeba ist eines der heimtückischsten Wesen der Boulder Welten. Sie wächst ständig und nichts scheint sie aufzuhalten. Du mußt sie mit den Mammuts am Wachsen hindern. Nur wenn sie sich nicht mehr ausbreiten kann, verwandelt sie sich vor lauter Verzweiflung in Diamanten. Viel Glück!

Im dritten Level der Eis Welt wirst Du nur sechs Diamanten finden, obwohl Du zehn Stück sammeln mußt. Wo sind die restlichen vier? – Außerdem wirst Du auf etwas fremdartiges treffen, das viel Ähnlichkeit mit Wackelpudding hat. Das ist Amoeba.



Gehe nach unten. Dort triffst auf eine wachsende Amoebe.

Wenn Du dabei bist, die Amöbe einzuschließen, dann denke daran, daß Du später auch noch an die Juwelen kommen mußt. Und auch hier gilt wieder: Zeit ist Geld!

Laß die Mammuts von oben auf Amoeba fallen.

Die fallenden Elefanten können natürlich auch für Dich gefährlich werden (ist ja irgendwie logisch!). Gehe deshalb systematisch vor, am besten von rechts nach links. So hast Du Amoeba's Wachstum besser im Griff. Nur Mut!



Wie kommst Du an die Diamanten?

Links unten ist noch der Schlamm. Wenn Du ihn wegschaufelst, fallen die Mammuts nach unten. Jetzt hast Du eine Möglichkeit an die Diamanten zu kommen. Achte beim Sammeln darauf, daß Dir nichts auf den Kopf fällt. Arbeite Dich am besten von oben nach unten vor. So kann Dir nichts passieren.



Gut gemacht, Rockford!

Stelle Dich selbst als Begrenzung vor Amoeba. Sie kann Dir so nichts anhaben und wird sich, wenn sie sich nicht mehr ausbreiten kann, in Diamanten verwandeln. Paß auch hier gut auf, daß nicht alles auf Dir zusammenbricht, denn auch Diamanten, die Dir auf den Kopf fallen, können Dich ein Leben kosten.

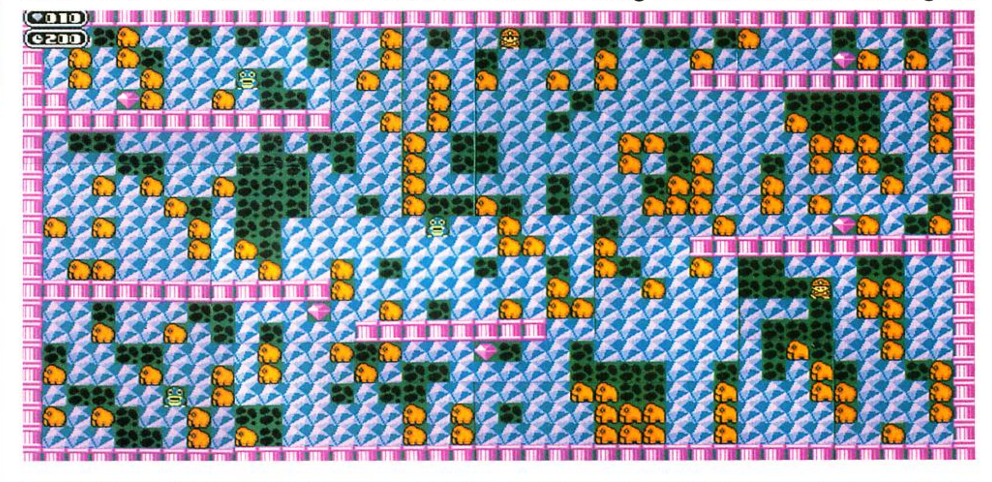


Welt 2-4



Wenn die Mauer blinkt und leuchtet sollte Dein Herz höher schlagen, denn jetzt ist die Gelegenheit Deinen Edelsteinvorrat zu vergrößern. Jeder Mammut der nun durch diese Mauer fällt wird in einen hochkarätigen Diamanten transformiert.

Die vierte Stadt der Eis Welt birgt ein weiteres Geheimnis. Nämlich das, der magischen Mauer. Siehst Du die Mauern zwischen den Mammuts und dem Eis? – Das sind, zumindest die meiste Zeit, ganz gewöhnliche Mauern. Beginne zunächst die fünf Diamanten einzusammeln, die Du in diesem Level findest. Fällt dann ein Stein auf die Mauer, wird sie magisch zu blinken anfangen.



Räume alles aus dem Weg.

Du brauchst Platz, ganz besonders unter der Mauer, denn dort sollen sich später die Juwelen stapeln. Wenn unter der blinkenden Mauer nicht mindestens ein Feld freigeschaufelt ist, bleibt alles auf der Mauer liegen.



Jetzt kann es losgehen.

Ist unter der Mauer alles frei? – Gut! Jetzt grabe über der Mauer weiter. Fange direkt über der Mauer an und lasse alle Elefanten gerade herunterfallen. Tu das solange, bis unter der Mauer alles voller Diamanten ist. Na, ist das nicht ein schöner Anblick? All dieser Reichtum! Nimm Dir die Edelsteine.



Darauf solltest Du achten.

Die fallenden Mammuts können Dich verletzen. Laß sie nur so lange fallen, wie die Mauer blinkt und schaue immer, ob noch Raum unter der Mauer ist, sonst bleibt alles unverwandelt liegen. Wenn Du, während sie noch blinkt, unter der Mauer sammelst, können noch weitere Diamanten herunterfallen. – Sei deshalb vorsichtig!



Jetzt kannst Du absahnen.

Wenn Du schließlich die Juwelen aufsammelst, solltest Du mit denen anfangen, die oben liegen. Du nimmst ja auch im Supermarktregal nicht die unterste Dose und verursachst so ein Riesenchaos, wenn alles zusammenstürzt. Außerdem brauchst Du nicht so gierig zu sein. Es gibt noch genug zu entdecken in Boulder World.

Little Nemo the Dream Master★



Wir begrüßen ein neues Mitglied in der wunderbaren Welt von Nintendo. – Little Nemo! – Sein Abenteuer führt uns in die Welt der Träume, in der fantastische Wesen ihr Unwesen treiben. Es kann eigentlich nur ein Traum sein, wenn sich Nemo mit einem riesigen Gorilla anfreundet, indem er ihm Bonbons schenkt. Aber all das ist möglich in Schlummerland, dem Land des nächtlichen Zaubers.

Das Abenteuer beginnt

Nemo ist eigentlich ein ganz normaler kleiner Junge, dessen Träume manchmal allzu lebhaft sind. Er lebt in New York und staunt nicht schlecht, als ihn eines Nachts, in einem seiner Träume, die Botschafterin von Schlummerland aufsucht. „Die Prinzessin lädt Dich zu uns ein. Sie macht Dir auch ein Geschenk: eine Tüte Bonbons. – Hast Du Lust uns zu besuchen?" Ihren weiblichen Überredungskünsten erlegen, reist Nemo mit der Botschafterin nach Schlummerland. – Was ihn dort wohl erwartet...?

Die Reise durch Schlummerland

Kaum ist Nemo im Schlummerland angekommen, muß er erfahren, daß der König der Alpträume alle Tiere in böse und angriffslustige Wesen verwandelt hat. Wie soll Nemo jetzt zur Prinzessin kommen? – Mit manchen von den Tieren kannst Du Dich anfreunden, indem Du sie mit Bonbons fütterst. Andere Gegenstände, die Dir helfen sind...

Die Medizinflasche

Wenn Du sie austrinkst, kannst Du Dich von den Schäden erholen, welche Dir die Gegner zugefügt haben. Du erhältst einen Energiepunkt.



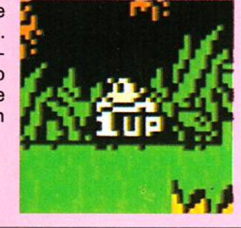
„Erste-Hilfe" Kasten

Findest Du ihn, wird Deine gesamte Energie wiederhergestellt. Das ist besonders gut, wenn Du nur noch einen Energiepunkt hast.



1-Up Nemo

Er verlängert Deine Reise durch Schlummerland. Du hast nun ein Bonusleben. Versuche alle 1-Up Nemo's zu finden, die in den verschiedenen Welten versteckt sind.



Die Schlüssel

Erst wenn Du alle Schlüssel einer Welt gefunden hast, kannst Du in die nächste Welt reisen. Am Ende befindet sich immer ein Schloß, in das Du Deine Schlüssel dann stecken mußt.



Mit einem Bonbon...



...kannst Du einige der Traumwesen auf Deine Seite bringen. Sie stellen Dir dann ihre Kräfte zur Verfügung und tragen Dich durch Slumberland. Andere Tiere lassen sich nicht mit Süßigkeiten bestechen.

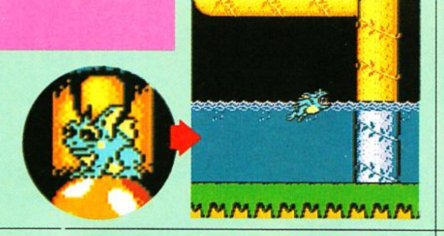
Deine Freunde im Schlummerland



Sie erkennst Du nicht unbedingt auf den ersten Blick. Wenn Du sie allerdings mit drei Bonbons fütterst, werden sie zahm, ducken sich und lassen Dich aufsteigen. Unten kannst Du sehen, von welchen Tieren die Rede ist.

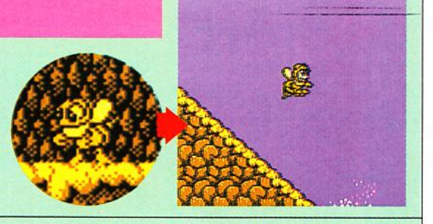
Der Frosch

Schlüpfe in seine Haut zum Springen und Schwimmen. Wenn Du jetzt auf Deine Gegner hüpfst, kannst Du sie bekämpfen.



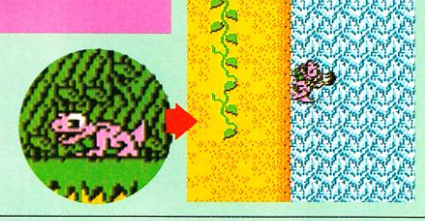
Die Hornisse

Sssssssss... – Mit dem „A"-Knopf kannst Du für kurze Zeit fliegen, verteidigen kannst Du Dich mit Deinen Stachel.



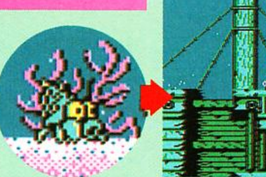
Die Eidechse

Mit ihr hast Du zwar keine Angriffstechnik, sie kann aber dafür sehr schnell wegrennen und Mauern hochklettern.



Die Monster Krabbe

Auf dem Meeresgrund kannst Du am Besten als Monster Krabbe gehen. Ihre Schere kommt hier gut zur Geltung.



Der Maulwurf

Auch unter der Erde sind manchmal Schlüssel versteckt. Dann ist es gut, wenn Dir der Maulwurf helfen kann.





Der Fisch

Er glotzt ein bißchen blöd, ist aber trotzdem ganz in Ordnung. Du kannst nur schwimmen und tauchen, nicht kämpfen!





Der Gorilla

Er kann springen und klettern. Außerdem hat er eine starke Rechte und kann so jeden Gegner vernichten.





Die Maus

Die Hammer-Maus hilft Dir. Sie kann springen, klettern und mit einem kleinen Hammer zuschlagen. Wirklich gut!





Und das sind die Gegner

Ohne Deine Freunde kannst Du als Little Nemo nichts gegen sie ausrichten, es bleibt Dir nur ein tollkühner Sprung über sie. Mit ihnen ist wirklich nicht gut Kirschen essen.



Die Riesenschnecke ist zwar langsam, aber sehr gefährlich.



Fliegende Ameisen mit Helmen. Andauernd greifen sie Dich an.



Die kleinen Frösche treten meistens paarweise auf. Achtung!

Traumwelten

Acht verschiedene Traumwelten verlangen Dir einiges ab. Fantastische Landschaften wirst Du durchqueren, ohne aber genügend Zeit zu haben, alles in Ruhe zu genießen. Ständig mit der Abwehr von feindlichen Angriffen beschäftigt, verläuft Deine Reise durch Schlummerland eher unruhig.

Der Blumengarten



Level 2 Deines Traums führt Dich in den Blumengarten. Königspythons und fliegende Ameisen warten.

Das Spielzeughaus



Mit der Modelleisenbahn fährst Du durch das Haus. Aber selbst hier ist der Alptraum im Gange.

Das Meer der Nacht



Was hast Du mitten in der Nacht auf hoher See zu suchen? – Die Unterwassergegner sind sehr stark.

Nemo's Haus



Trautes Heim – Glück allein! Das stimmt nicht ganz. Erst 'mal mußt Du hier mit dem üblen Viehzeug aufräumen.

Level 1

Der Pilzwald

Sechs Schlüssel brauchst Du am Ende des großen Pilzwaldes, um ihn verlassen zu können. Die Schlüssel können überall versteckt sein: auf Pilzen oder hinter Wasserfällen, sogar unter der Erde können sie liegen.

1 – Start

Alleine bist Du im großen Pilzwald verloren. Suche Dir also erst einmal einen Begleiter für Deine Reise. Wenn Du immer nach rechts gehst, wirst Du irgendwann auf einen Frosch treffen. Achtung, auch er ist zunächst ein gefährlicher Gegner. Du hast in Deinem Traum immer eine Tüte Bonbons bei Dir. Nimm jetzt drei Stück heraus (dreimal „B" drücken) und gib sie dem Frosch, er wird Dich dafür lieben. Jetzt, da Dir der Frosch freundlich gesinnt ist, kannst Du auf ihn springen und mit ihm durch die Gegend hüpfen („A" drücken). Nun kannst Du auch die höher gelegenen Schlüssel erreichen, da Frösche bekanntlich höher springen können.



Flip begrüßt Dich in Schlummerland und gibt Dir ein paar gute Tips.

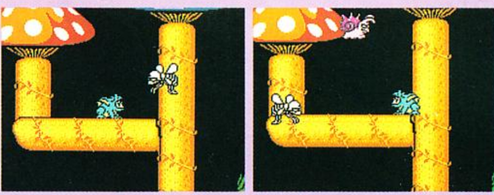




Der erste Schlüssel, den Du findest. – Wo sind die anderen fünf? – Du mußt sie finden!

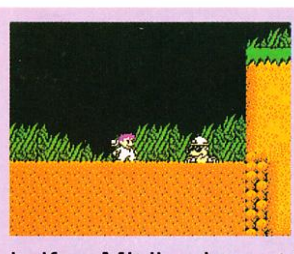
2 – Die Ameisenplage

Fliegende Ameisen begegnen Dir überall. Als Nemo kannst Du nur eins machen: Abhauen! Mit dem Frosch springst Du einfach auf sie drauf und machst sie platt.





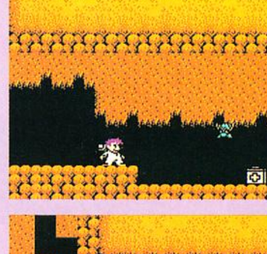

3 – Unter der Erde



Auch unter der Erde gibt es zwei Schlüssel zu finden. Um dorthin zu kommen, mußt Du allerdings erst den Maulwurf mit drei Zuckerbonbons dazu überreden, Dir zu helfen. Mit ihm kannst Du Dich nun auch im schlammigen Erdreich bewegen. Er kann aber nur graben! Nicht springen oder kämpfen.



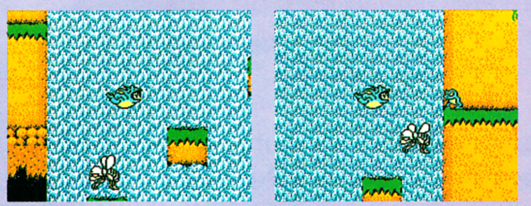
In dieser unterirdischen Höhle ist noch ein Schlüssel versteckt. Und ein Frosch!





Ein „Erste-Hilfe" Koffer füllt Deine Energie wieder auf. Gehe dann zum Frosch und füttere ihn.

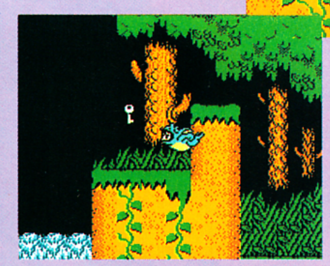
4 – Das Ende des Pilzwaldes



Mit einem hohen Sprung („A" während des Sprungs gedrückt halten) kommst Du von Klippe zu Klippe. Sprungbereit bleiben, wenn die Ameise angeflogen kommt!

Während Du mit dem Frosch versuchst, über den Wasserfall zu springen, kommen Dir fliegende Ameisen und kleine Frösche entgegen. Du brauchst ein gutes Timing und noch bessere Nerven!

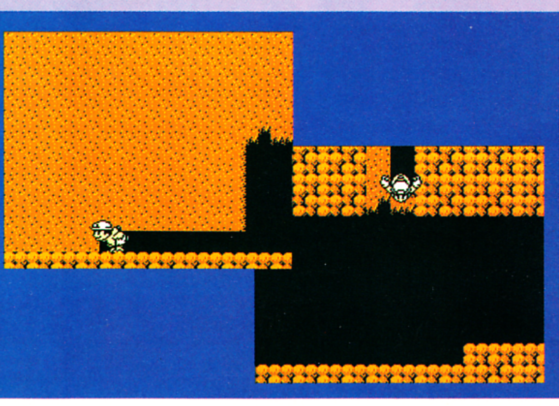




Rechts oben vom Wasserfall ist der sechste Schlüssel. Nimm ihn und gehe anschließend nach rechts zum Ende des Pilzwaldes. Am schnellsten geht es mit der Eidechse.

Eine versteckte Höhle

Wenn Du im Pilzwald den Maulwurf triffst, gib ihm drei Bonbons. Mit dem Maulwurf kannst Du in die Höhle mit den zwei Schlüsseln gehen. Wenn Du dann aber links weitergräbst und Dich nach unten fallen läßt, kommst zu einer anderen Höhle. Dort wartet eine Eidechse.





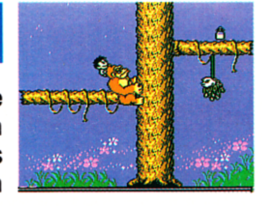
Du hast es geschafft! – 1-Up



Die beiden nächsten Levels

Der Blumengarten

Auch im Blumengarten gibt es überall versteckte Schlüssel. Den Baum erklimmst Du am besten auf dem Rücken des Gorillas. Er zeigt sich als guter Freund in der Not, nachdem Du ihm von Deinen Süßigkeiten gibst. Andere Schlüssel findest Du mit Hilfe der Hornisse.



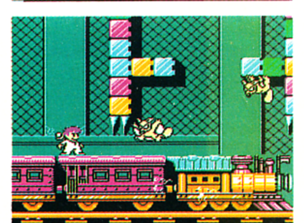




Das Spielzeughaus

Überall liegen Spielsachen herum. Dazwischen bewegen sich ekelhafte Riesenschnecken, die eigentlich nicht hier hingehören. Später fährst Du mit einer Modelleisenbahn durch das Haus. Versuche, während sie fährt, nach vorne zur Lokomotive zu laufen, ohne getroffen zu werden







BLADES OF STEEL

Eishockey ist in Kanada entstanden, dort wo die winter sehr kalt sind und riesige vereiste Seeflächen die Einheimischen irgendwann einmal zu diesem harten Mannschaftssport inspiriert haben. Heute gehört es mit Fußball und Tennis zu den beliebtesten Sportarten auf der ganzen Welt.– Jetzt, rechtzeitig zur diesjährigen Olympiade und zur kalten Jahreszeit, kannst Du Dir das Spiel auf Deinem Game Boy in jedes Zimmer holen. Eine Mannschaft besteht as sechs Spielern. Sie müssen versuchen, den Puk in das gegnerische Netz zu schießen.

Tournament

Du wählst zwischen zwei Spielarten, „Tour nament" und „Exhibition". Mit „Tournament" wählst Du einen Turnier. Acht Städte aus dem nordamerikanischen Kontinent und ihre Manschaften nehmen auch an diesem Turnier teil. Du mußt nacheinander gegen sie antreten und siegen, um am Ende den Pokal zu bekommen. Ein Turnier besteht aus drei Spielen.

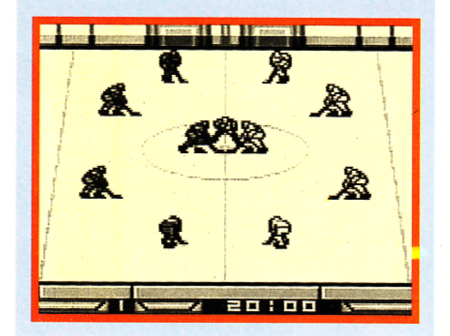


Hier entscheidest Du über den Schwierigkeitsgrad des Spieles. Zu welcher Liga gehörst Du?



Das Spiel beginnt

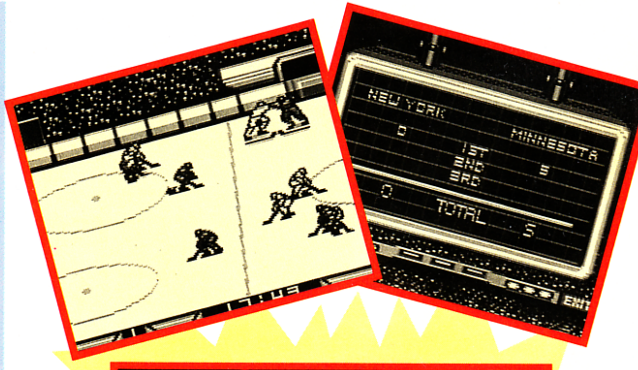
Der Schiedsrichter wirft den Puck in die Mitte des Spielfeldes. Jetzt geht's los! – Du mußt versuchen, Dir den Puck zu schnappen („B"-Knopf) und auf das gegnerische Spielfeld zu kommen.

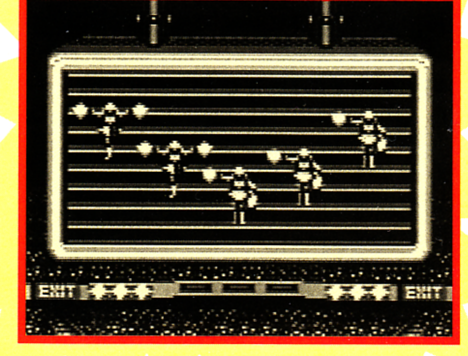


Mannschaftsspiel

Vergiß nicht, daß Eishockey ein Mannschaftsspiel ist: Benutze wieder „B", um den Spielern Deiner Mannschaft Pässe zukommen zu lassen.







Exhibition





Wenn Du „Exhibition" als Spielart auswählst, kannst Du Dir aussuchen, in welcher Manschaft Du mitspielst und gegen wen. Diese Wahl gilt nur für ein Spiel, anschließend kommt wieder das Auswahlmenü.





Du kannst Deine Gegner auch faulen („B").



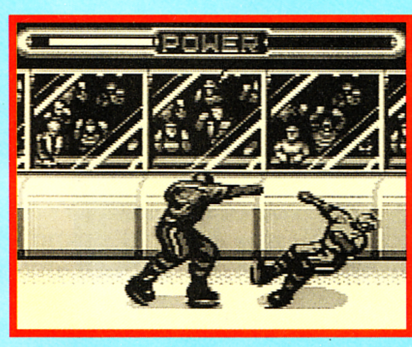
Mit „A" schießt Du. Bist Du fit für eines der schnellsten und härtesten Spiele der Welt? – Bring Deine Mannschaft ganz nach vorne!

Practice

Einige Spielsituationen kannst Du üben, wenn Du am Anfang „Practice" auswählst. Kampfszenen und Penalties (ähnlich wie Strafstöße beim Fußball) mußt Du einfach beherrschen.

Kämpfe

Diese brutalen Kerle! – Aber so ist das in diesem Sport, Eishockey ist eben nichts für Weichlinge. Ab und zu wirst auch Du in einen Kampf verwickelt. Boxe den Spieler der anderen Mannschaft so lange („B" drücken!), bis er umfällt. Das ist zwar nicht besonders nett, aber so wird Eishockey nun einmal gespielt – und so macht es ja auch am meisten Spaß! Außerdem sind die Kufenkünstler gut gepolstert.





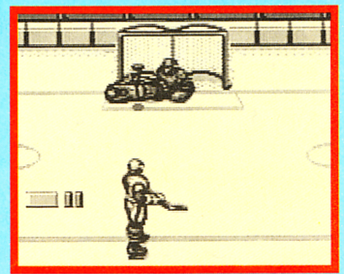


Penalties



Einen Strafstoß darfst Du dann schießen, wenn ein Spieler Dich fault. Das gilt natürlich auch anders herum, wenn Du unfair spielst. Endet das Spiel unentschieden (bei einem Turnier z. B.), muß durch Penalty entschieden werden, wer der Sieger ist. – Bei einem gegnerischen Penalty kannst Du Deinen Torwart lenken. Das Steuerkreuz funktioniert in acht Richtungen.







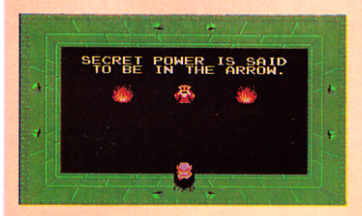
The legend of ZELDA™

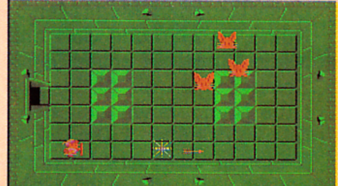
Link kämpft sich noch immer durch das Land Hyrule. Auf der Suche nach den acht Teilen des „Triforce" ist er nun im fünften Labyrinth angelangt. Hier erwarten ihn Digdogger, Dodongos und die großohrigen „Pols Voices". Für sie muß sich Link schon etwas einfallen lassen. Immerhin, die großen Ohren sind ihre Schwachstellen. Auch der Digdogger hat seine Schwächen, aber die mußt Du erst einmal finden. Das fünfte Labyrinth hat noch mehr zu bieten. Ein weiteres Teil des „Triforce" und eine Flöte. Du mußt nicht musikalisch sein, um auf dieser Flöte spielen zu können und trotzdem wird sie Dir sehr helfen.



„Pols Voices" – Bitte nicht stören!

Von wegen! Die „Pols Voices" haben unglaublich große Ohren und sehr schlechte Nerven. Deshalb solltest Du sie stören, und zwar mit Pfeilen. Hast Du genügend Pfeile? – Sie sind wirklich die beste Waffe gegen die „Pols Voices". Bomben sind wirkungslos und mit dem Schwert würde es viel zu lange dauern. Ein harter Kampf steht Dir bevor, aber als Link wirst Du auch dieser Anforderung gewachsen sein.

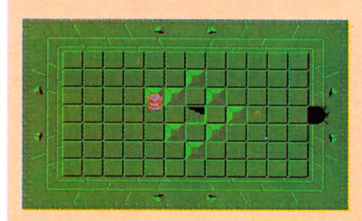


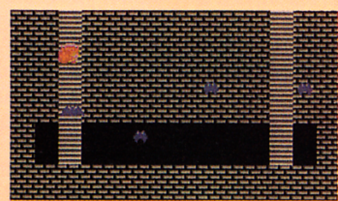




Achtung! – Eine versteckte Tür.

Dieser Raum scheint keine besonderen Geheimnisse zu beherbergen. Das sieht allerdings nur so aus. Auf dem Foto kannst Du sehen, welchen Stein Du verschieben mußt, um den versteckten Eingang benutzen zu können. Auf der großen Karte links erkennst Du als Raum „A" den Raum, in dem sich dieser Geheimgang befindet. Aber, wo führt dieser Raum nur hin? – Ein neues Geheimnis.

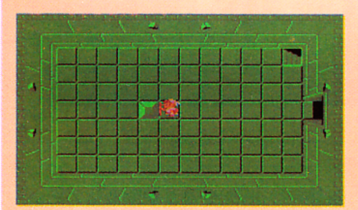




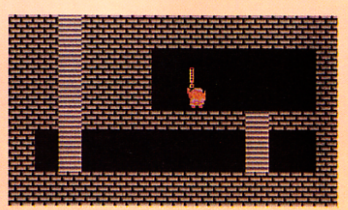


Ein Labyrinth im Labyrinth.

Raum „B" auf der großen Karte links ist der Raum, in dem es nun weitergeht. Du hast den Geheimgang gefunden und stehst nun erneut vor einer großen Entdeckung: Die magische Flöte. Durchsuche die Räume und Du wirst sie und andere Gegenstände finden. Du hast nun die Flöte, spielst sie, und fragst Dich vermutlich, welchen Zweck sie hat. Warte es ab!



Das ist der Raum links von „B". Hier stehst Du nun, Du armer Tor, und bist so klug, als wie zuvor.



Herzlichen Glückwunsch! Du hast sie gefunden. Lege die Flöte erst einmal in Deinen Rucksack.

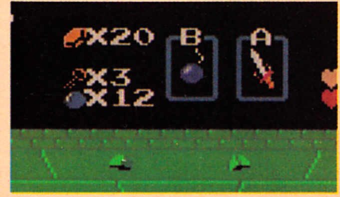


Nun wird Link „Bombenstark".

Bisher konnte Link nur acht Bomben mit sich tragen. Jetzt hast Du die Möglichkeit das zu ändern. Du solltest diese Gelegenheit auch nutzen, da Bomben sehr nützlich sein können, bei manchen Gegnern sogar die einzige Möglichkeit sind, etwas auszurichten. Hol Dir die Bomben und mach Dich anschließend auf die Suche nach dem Kompass.



Dieser alte Mann verkauft Dir zwölf Bomben für 100 Rubine. Hast Du genug Geld gespart?

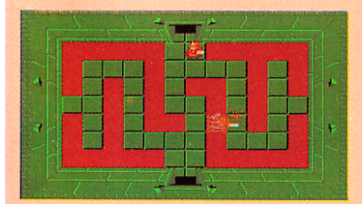


Jetzt kannst Du zwölf Bomben tragen. Sei sparsam mit ihnen, die Dodongos warten auf Dich!

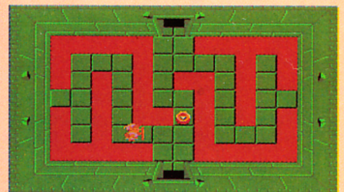


Jetzt weißt Du, wo es lang geht.

Ein ganz wichtiger Gegenstand für das Zurechtfinden in Hyrule's Unterwelten ist der Kompass. Er zeigt Dir, wo es lang geht. Genauer gesagt, zeigt er Dir wo sich das „Triforce"-Stück befindet. So kannst Du Dich direkt auf den Weg machen, ohne noch lange suchen zu müssen. Nimm Dir das Triforce und verlasse diese ungemütliche Höhle.



Du mußt die „Darknuts„ beseitigen, erst dann erscheint der Kompass in diesem Raum.

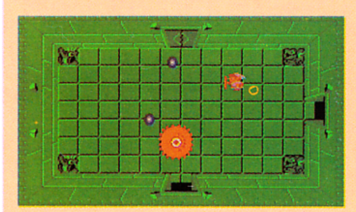


Da ist er! Der Kompass, der nicht nach Norden, aber dafür in Richtung „Triforce" zeigt.

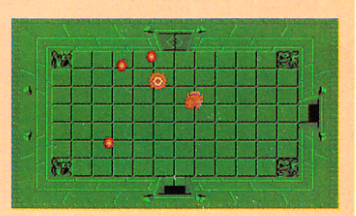


Musik ist Trumpf!!!

Digdogger sind durch Magie mutierte Seeigel. Sehr groß und fast unverletzlich. Wenn sie etwas kleiner wären, könntest Du leichter mit ihnen fertig werden. Du mußt sie also zum Schrumpfen bringen. Was aber tun, damit sie schrumpfen ...? – Womöglich solltest Du ihnen ein kleines Kammerkonzert mit Deiner Wunderflöte geben ...



Ein großer Digdogger. Nimm die Flöte und spiele ihm etwas vor. Er wird die Musik nicht mögen.



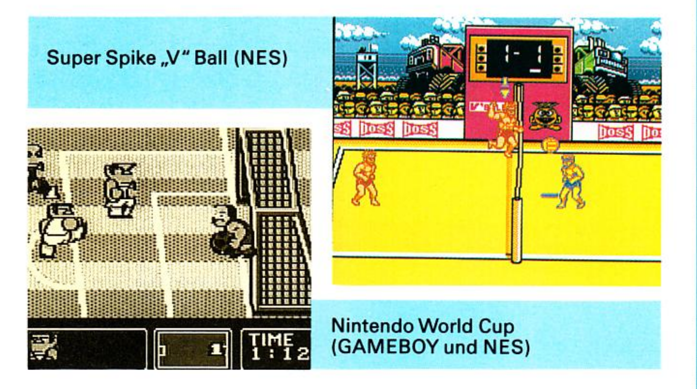
Von Deinem Lied zum Schrumpfen gezwungen, ist der Digdogger nun zu schlagen. Viel Glück!

DIE QUAL DER WAHL

Natürlich unterscheiden sich alle NINTENDO Spiele voneinander! – Aber trotzdem kann man die meisten von ihnen in bestimmte Gruppen einteilen. Natürlich nicht alle, manche gehören sowohl in die eine Gruppe, als auch in die andere. Hier siehst Du die grobe Einteilung in Spiele-Gattungen. Mehr Auskunft geben Dir die demnächst erscheinenden „NINTENDO Spiele Berater".

SPORT-SPIELE

Diese Spiele eignen sich am besten, um sie zusammen mit Freunden oder in der Familie zu spielen. Einige von ihnen kann man zu viert spielen („Nintendo World Cup", „Super Spike ‚V' Ball" und „Super R.C. Pro-Am"). Die meisten kann man auf jeden Fall zu zweit spielen („Tennis", „Punch-Out", „Kung Fu" und andere). – Sport-Spiele stellen einen sportlichen Wettkampf nach und halten sich dabei oft an die gängigen Regeln. Dennoch kannst Du bei diesen Spielen auch sportliche Bestleistungen vollbringen, die in der Realität undurchführbar wären. Für Sport-Spiele braucht man, wie im richtigen Leben einiges an Geduld und Übung. Irgendwann, während Du spielst, wirst Du sogar vergessen, daß Du „nur" vor einem Computer sitzt. Das Spiel wird von Dir Besitz ergreifen. NES: „R.C. Pro-Am Racing", „Golf" u.a. GAMEBOY: „F-1 Race", „Side Pocket", „Tennis" und andere.

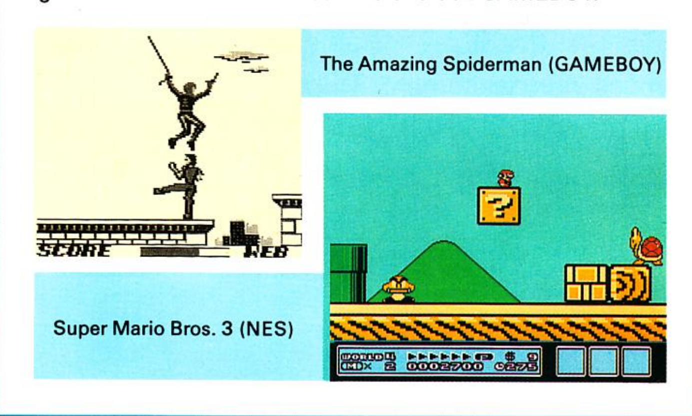


Super Spike „V" Ball (NES)

Nintendo World Cup (GAMEBOY und NES)

ACTION-SPIELE

Die Hauptmerkmale eines Action-Spiels: 1. Die bekannteste Hauptfigur: Mario! Weitere Helden sind Luigi, Kid Icarus, Onkel Dagobert, Mega Man, Turtle-Donatello, Spiderman, Little Nemo, Batman und viele andere. 2. Du mußt geschickt sein: Mario hüpft auf seine Gegner, Spiderman hängt an seinem Spinnenfaden, die Turtles sind Meister der Selbstverteidigung, Little Nemo verwandelt sich in verschiedene Tiere und Mega Man in Roboter. 3. Die Gegner: Schildkröten, Roboter, Aliens, fliegende Ameisen, Hammer-Brüder,... Es würde zu lange dauern, sie alle aufzuzählen. 4. Die Endgegner: Bowser, Dr. Wily, Mother-Brain, Joker, Shredder und so weiter. – Ganz egal, wo Du Dich gerade befindest, ein Action-Spiel kommt immer gut und lenkt Dich ab. Action-Spiele sind neben Adventure-Spielen zur Zeit mit die beliebtesten Spiele und es gibt sie massenweise für das NES und den GAMEBOY.



The Amazing Spiderman (GAMEBOY)

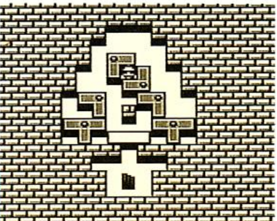
Super Mario Bros. 3 (NES)

STRATEGIE-SPIELE

Da wir alle mit einem Gehirn ausgestattet sind, müssen wir dieses auch ab und zu 'mal benutzen. Für diesen Zweck gibt es unter anderem Strategie-Spiele! – Du spielst meistens auf Zeit und mußt oft irgendwelche geometrischen oder mathematischen Probleme lösen. Ein klassisches Beispiel dafür ist „Chessmaster (Schach)". Auch „Tetris" und „Dr. Mario" verlangen von Dir strategisches Vorgehen. Bei Dr. Mario zum Beispiel geht es darum, die farbigen Viren mit den gleichfarbigen Super-Vitaminpillen einzuschließen, so daß sie durch die Tabletten zerstört werden. Ein echtes Spiel zum Nachdenken für zukünftige Mediziner! Viele Strategie-Spiele gibt es auf dem NES und auf dem GAMEBOY. Fast alle kann man zu zweit spielen. Strategie-Spiele: „Dr. Mario", „Othello", „Kwirk" „Tetris" und andere.



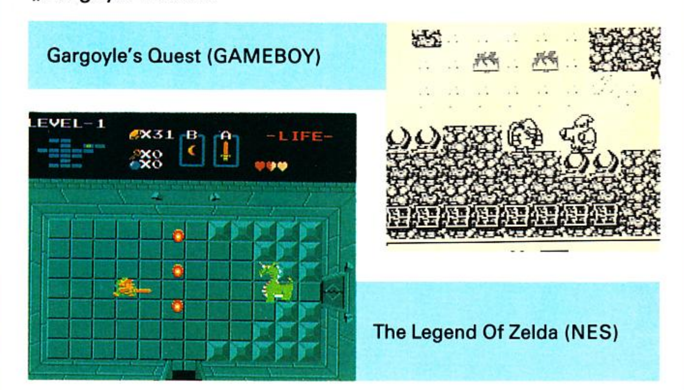
Dr. Mario (GAMEBOY und NES)



Kwirk (GAMEBOY)

ADVENTURE-SPIELE

Liebst Du das Abenteuer? – Fremde Welten, ferne Länder, unheilverkündende Städte und Burgen, unheimliche Geisterhäuser und dunkle Höhlen. Schwierige Rätsel, magische Geheimnisse, wichtige Missionen und versteckte Hinweise. Schwarze Ritter, außerirdische Lebewesen, bösartige Herrscher, gute Zauberer und heimtückische Hexen. – Du liebst das Abenteuer! Zum Beispiel „Legend Of Zelda". Um Dir einen Eindruck zu vermitteln, wie anspruchsvoll Adventure-Spiele sind, findest Du auf der nächsten Seite die am häufigsten gestellten Fragen zu „Zelda" und die Antworten darauf. Du siehst also, wie spannend Adventure-Spiele sein können, deshalb erfreuen sie sich immer größerer Beliebtheit. Adventures für das NES: „The Adventure Of Link (Zelda 2)", „Faxanadu", „Battle Of Olympus" und andere. GAMEBOY: zum Beispiel „Gargoyle's Quest"



Gargoyle's Quest (GAMEBOY)

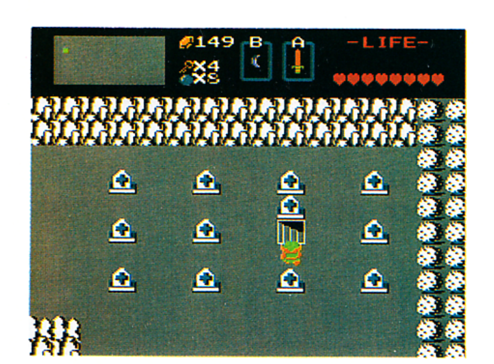
The Legend Of Zelda (NES)

„Legend of Zelda" – Fragen und Antworten

Wer kennt sie nicht, die Legende von Prinzessin Zelda und dem Triforce... – „The Legend of Zelda" gehört zu den beliebtesten und kompliziertesten Adventure-Spielen auf dem NES. Die Suche nach den acht Teilen des Triforce führt Dich durch das gesamte Land Hyrule, durch unwegsame Gebiete und unüberschaubare Labyrinthe. Wenn Du alle Teile des Triforce gefunden hast, kannst Du das Spiel in einem zweiten Durchgang, der wesentlich schwieriger ist noch einmal durchspielen. Zeichne Dir am besten eine Karte, damit Du Dich nicht verläufst. Trotzdem wirst Du immer wieder vor knifflige Fragen gestellt werden. Auf dieser Seite findest Du nur eine kleine Auswahl der am häufigsten gestellten Fragen bei der Club Nintendo Hotline.

Wie bekomme ich im ersten Durchgang das magische Schwert?

Wenn Du auf dem Friedhof die Grabsteine verschiebst, wird der Eingang zu einer unterirdischen Höhle frei. Gehe die Treppe hinunter! Unten wird Dich ein freundlicher alter Mann begrüßen, der Dir das magische Schwert unter einer Bedingung überläßt: Du mußt bereits zwölf Lebensenergie-Herzen haben!



Wie kann ich das Meer in Hyrule überqueren?

Hyrule ist ein wunderschönes Land, daß direkt am Meer liegt. Auf Deiner Reise durch Hyrule kommst Du natürlich auch an dieses Meer. Zu der Insel auf dem Wasser kommst Du allerdings nicht. Es sei denn, Du hast ein wassertaugliches Gefährt. Ein Floß, zum Beispiel! – In beiden Spieldurchgängen ist das Floß versteckt, Du mußt es also erst einmal suchen. Aber auch wenn Du das Floß dann gefunden hast, kannst Du nicht ohne weiteres damit auf Wasser setzen. Es gibt nur zwei Stellen in Hyrule, an denen Du das Floß zu Wasser lassen kannst. Probiere alle Stellen aus und markiere sie dann auf Deiner selbstgezeichneten Landkarte.

Wie komme ich durch die Urwälder?

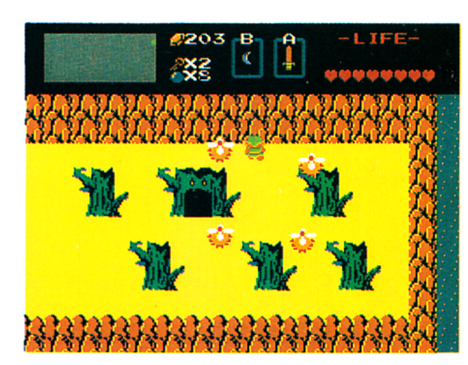
Ein Irrgarten ist nichts gegen diese Urwälder. Ohne eine Landkarte könntest Du Dich nicht in ihnen zurechtfinden. Und es soll sogar eine existieren. Oder ist es nur ein Gerücht, daß es im Südwesten von Hyrule jemanden geben soll, der eine Karte von den Urwäldern besitzt? – Nein, da ist tatsächlich eine alte Frau, die den Weg durch die Wälder kennt. Dieses Wissen um die geheimen Pfade durch die Wälder wurde in ihrer Familie von Generation zu Generation weitergegeben. Leider wurde auch das große Interesse am Geld von ihren Vorfahren an sie weitergegeben. So mußt Du ihr eine Menge zahlen, damit sie Dir die Karte überläßt.

Wo finde ich im zweiten Durchgang den blauen Ring?

Der blaue Ring besitzt geheimnisvolle Zauberkräfte, durch die Du bei einem gegnerischen Treffer weniger Lebensenergie verlierst. – Besuche einen Mann, der im Nordosten von Hyrule lebt und ganz vernarrt ist in Glücksspiele. Dort kannst Du an der oberen Felswand einen unsichtbaren Eingang finden, durch den Du zu einem Händler kommst, der Dir leider völlig überteuert den blauen Ring verkauft.

Wo ist im zweiten Durchgang der Brief für die alten Händlerinnen?

Manche Menschen sind wirklich eigenartig. In Hyrule gibt es anscheinend ein ganze Menge Menschen dieser Sorte. Nimm zum Beispiel die alten Händlerinnen, die wie Einsiedlerkrebse in ihren Höhlen leben. Sie sind Fremden so unaufgeschlossen, daß sie sogar auf den Umsatz verzichten und ihre Waren nicht an jeden verkaufen. Du brauchst einen bestimmten Brief als Referenz, damit sie Dir alles anbieten, was sie auf Lager haben. Im zweiten Spieldurchgang erhältst Du dieses Schreiben in einem Feld oberhalb des Friedhofs. Verschiebe einen der zahlreichen Felsbrocken, um den Eingang zu einer Höhle freizulegen. Dort erhältst Du den Brief.

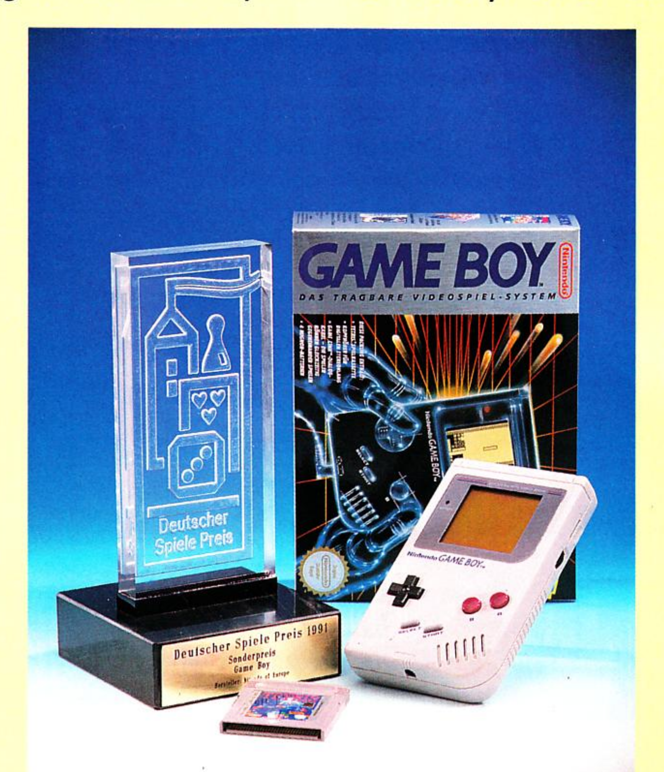





Der Gameboy! – Er kam, sah und siegte.

Letztes Jahr fand auf den „internationalen Spieletagen" in Essen die Verleihung des deutschen Spielepreises statt. Dabei wurden auch dieses Mal wieder Spiele und Spieleautoren ausgezeichnet, die durch besonders gute Spielideen oder außergewöhnliche Spielregeln auffielen. Außerdem konnte die Jury auch einige Sonderpreise für besondere Leistungen auf dem Spielzeugsektor verleihen.

In der Jury, die mit der Vergabe der Sonderpreise dieses Jahr beauftragt war, saßen Pädagogen, wie Redakteure, Kritiker und Spieleautoren. Das Urteil zu dem die Jury letztes Jahr kam, war für manche möglicherweise eine Überraschung.



Zum ersten Mal in der Geschichte des Spielepreises wurde ein Videospiel mit dem Sonderpreis ausgezeichnet. Der Gameboy von NINTENDO.

Grund für diese Entscheidung der Juroren war die qualitativ hohe technische Auslegung des ersten tragbaren Videospielgerätes im Taschenformat mit austauschbaren Spielekassetten. Der Gameboy konnte außerdem alle Zweifel beseitigen, die in der Vergangenheit immer wieder von Erziehungswissenschaftlern und Pädagogen im Bezug auf Videospiele geäußert wurden. Dadurch, daß der Gameboy es bis zu vier Spielern gleichzeitig ermöglicht, ein Spiel gemeinsam zu spielen, fördert er den Gemeinschaftsgeist und führt nicht zur Isolation der Kinder.

Für NINTENDO ist diese Entscheidung ein Kompliment und eine Bestätigung für seine Produkte, die überall auf der Welt immer populärer werden. Bereits Ende 1991 besaßen mehr als zwei Millionen Menschen alleine in Deutschland den Gameboy. Und das, obwohl der tragbare Videospielspaß erst 1990 auf dem deutschen Spielzeugmarkt erschienen ist. Etwa fünf Millionen der dazugehörigen Spielekassetten wurden seit der Veröffentlichung im Jahre 1990 von den Spielern aus allen Altersklassen verlangt.

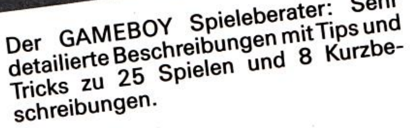
Ganz interessant ist es vielleicht auch noch, daß trotz der rasanten Entwicklung der Videospiele, sich die klassischen Brettspiele nach wie vor großer Beliebtheit erfreuen. Der Gameboy und andere Computerspiele sind somit nur eine Bereicherung für den Spielzeugmarkt. Es zeigt sich, daß der Erfolg von Videospielen völlig unabhängig von Alter und Geschlecht stattfindet. Ob Sport-Spiele, Strategie- und Taktik-Spiele, oder reine Action- oder Adventure-Spiele... Der Gameboy bietet für jeden Geschmack etwas.

Tja, Mario, Luigi und die Club Nintendo Mitglieder wußten es ja schon immer. – Der Gameboy ist einfach „Spitze"!!!



Der NES Spieleberater: 43 Kurzbeschreibungen von Spielen und 26 detailierte Beschreibungen mit Tips und Tricks.

Der GAMEBOY Spieleberater: Sehr detailierte Beschreibungen mit Tips und Tricks zu 25 Spielen und 8 Kurzbeschreibungen.





In ein paar Wochen werden die ersten offiziellen NINTENDO Spieleberater überall dort erscheinen, wo es den GAMEBOY und das NES gibt. Es war nur eine Frage der Zeit, bis alle Tips und Tricks gesammelt in einem Buch nachzuschlagen sind. Aber es sind jetzt doch zwei Bücher geworden, eins für den GAMEBOY und eins für das NES. Beide Bücher haben aber eines gemeinsam. Sie geben Dir einen Überblick über die meisten NINTENDO Spiele und Zubehörteile, die bisher in Deutschland erschienen sind. Außerdem werden die beliebtesten Spiele noch einmal ausführlich und mit vielen farbigen Fotos beschrieben.

NEUVORSTELLUNGEN

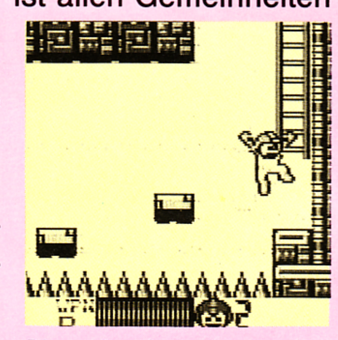
Diese NES und Gameboy Neuheiten werden bald erhältlich sein!





Mega Man auf dem Gameboy!
„MEGA MAN - DR. WILY'S RACHE"

Es ist einfach nicht zu glauben! – Dr. Wily müßte inzwischen doch wirklich begriffen haben, daß mit Mega Man nicht zu spaßen ist. Und trotzdem terrorisiert er die Welt nun schon wieder mit seinen Blechmonstern. Na ja, was soll man von einem krankhaften und neurotischen Wissenschaftler denn auch schon anderes erwarten?
Dr. Wily fährt auch auf dem Gameboy hartes Geschütz auf. Acht seiner besten Roboter aus den ersten beiden NES Abenteuern hat er wiederbelebt und erneut auf die Erde gesandt, den Menschen das Fürchten zu lehren. Man kann es eigentlich nur wüst nennen, was die Roboter dort treiben. Sie verwandeln alle Landschaften in metallische Elektronikwelten und bevölkern die Erde nach und nach mit ihren Roboter-Ablegern. So trifft Mega Man diesmal auf Ice Man, Elec Man, Cut Man, Fire Man, Quick Man, Heat Man, Bubble Man und Flash Man. Schon fast in Vergessenheit geratene Namen, die nun auf schaurige Weise neu erklingen und Unheil verheißen.
Dr. Light, hat sicher Recht, wenn er sagt: „Mein „Mega Man"-Roboter ist allen Gemeinheiten gewachsen, die dem kranken Gehirn von Dr. Wily entspringen!" Und die Menschen rufen nicht umsonst: „Mega Man, wir brauchen Deine Hilfe!!!" – Aber was nun wird, liegt nur an Dir. Du bist nämlich derjenige, der Mega Man durch die sechs Maschinenwelten steuert und sich dabei nicht selten die Frage nach dem Sinn des Lebens stellt. Doch für Mega Man ist diese Frage ganz leicht zu beantworten. Der Sinn seiner Existenz liegt ganz klar darin, widerwärtige, vor Rost quietschende und grimmig blickende Roboter in ihre Einzelteile zu zerlegen. Ist Deine Plasma-Kanone geladen? – Na, dann kann es ja losgehen! Hol Dir all die Sonderwaffen von Dr. Wily's Robotern und trete dann gegen die Bosheit in Person an: Dr. Wily selbst.



Diese Plattformen sind hilfreich, aber heimtückisch. Plötzlich verschwinden sie und erscheinen erst nach einigen Sekunden wieder.

Mein Name ist Mega Man, der „Rächer der Konservendose"! Meine Hobby's: ich liebe es, andere Roboter auseinanderzunehmen und wieder falsch zusammenzubauen.

Das dritte MEGA-starke Abenteuer auf dem NES!

Es gibt drei Möglichkeiten: 1. Du hast von Dr. Wily die Nase voll, verzichtest deshalb auf das Gameboy-Spiel und stürzt Dich gleich auf das dritte NES-Abenteuer mit Mega Man. 2. Du bist der echte Mega-Man-Fan und hast schon langeauf ein neues Abenteuer mit Deinem Lieblingsroboter gewartet. 3. Du hast „Mega Man – Dr. Wily's Rache" bereits in einer Woche durchgespielt, und jetzt verlangt es in Dir nach weiteren Abenteuern mit dem stärksten Roboter aller Zeiten.



Die acht neuen Roboter

Es versteht sich von selbst, daß die dritte Möglichkeit die wahrscheinlichste von allen ist. – Also, was steht diesmal auf dem Programm? – Der Weltfrieden ist in Gefahr, weshalb Dr. Light nach seinem eigenen genialen Einfall plant, eine Friedensmaschine zu bauen. Er ist gerade dabei die Maschine zusammenzusetzen, als er erschreckenderweise feststellen muß, daß ihm zur Fertigstellung der Maschine einige ganz wichtige Energiekristalle fehlen. Die Kristalle zu besorgen wäre eigentlich kein Problem, wenn nicht der mächtige Cyborg und seine Androidenarmee alles „robotermögliche" tun würden, um das zu verhindern. Cyborg steht nämlich ganz und gar nicht auf solche Sachen wie Weltfrieden, und so. Also muß Mega Man 'mal wieder ran. Und damit er nicht so alleine ist, gibt ihm Dr. Light außerdem noch Flitz mit. Flitz ist ein Roboterhund, der sich je nach Bedarf in ein Sprungbrett, ein U-Boot oder ein Flugzeug verwandeln kann.




Gutes Hundefutter zahlt sich aus! Flitz leiht Dir seinen Rücken als Sprungbrett. So kommst Du nach oben.

Das Spielprinzip ist bekannt. Kämpfe zunächst gegen die acht Spezialroboter. Wenn Du sie besiegt hast, erhälst Du ihre Sonderwaffen. Mit den acht Sonderwaffen und den drei Verwandlungsarten von Flitz geht die Reise dann erst richtig los.

LESERTIPS

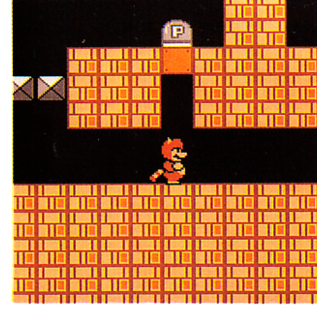
Das war ja wieder eine Flut von Lesertips. Die Auswahl fiel wie immer sehr schwer, aber wir haben uns dann doch entschieden, diese Supertricks vorzustellen. Macht weiter so!



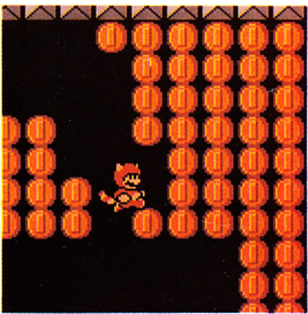
SUPER MARIO BROS. III / NES

Im Mini-Schloß der 7. Welt kannst Du Dir bei „Super Mario Bros. III" bis zu 99 Leben holen! Du mußt dazu den P-Block finden und kannst dann eine riesige Anzahl von Münzen einsammeln. Wiederhole diesen Vorgang, bis Du so viele Leben hast, wie Du Dir wünschst.

Torsten Glaser, Kai und Britta Hasche, Hamburg



Mit so wenig Leben kommst Du nicht mehr sehr weit!

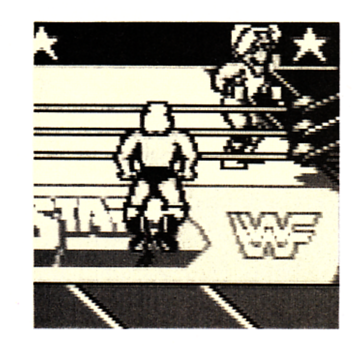


Jetzt ist Mario super ausgerüstet!

WWF SUPERSTARS / GAMEBOY

Mit folgender Taktik legt Ihr nahezu jeden Feind mühelos auf die Matte: Verlaßt den Ring und wartet, bis der Gegner ebenfalls heruntersteigt. Klettert nun flink wieder zurück und erwartet ihn auf einem der Eckpfosten. Sobald Euer Gegner wieder in den Ring zurückkehren möchte, springt Ihr ihn vom Pfosten aus an. Er wird nicht ausweichen und deshalb eine Menge Energie verlieren. Wiederholt den Vorgang, bis seine gesamte Energie verbraucht ist; jetzt könnt Ihr ihn genüßlich „pinnen" und besiegen.

Jan Dekker, Landshut



Von dort hast Du die besten Chancen!



Mit dieser Taktik kannst Du bei allen Gegnern den Sieg davontragen!

F1-RACE / GAMEBOY

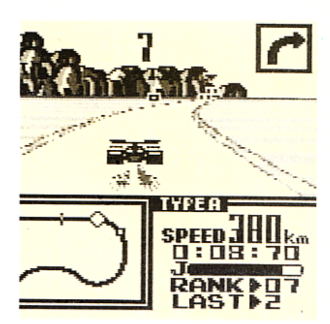
Hi Gameboy-Freaks,

ich muß Euch erzählen, was ich neulich bei „F1-Race“ entdeckt habe: Man kann seinen Wagen auf 380 km/h bringen! Ihr müßt nur den Jet einschalten und Eurem Vordermann hinten drauf fahren. Schon könnt Ihr ihn mit Leichtigkeit überholen!

Bengt Demling, Dortmund



Den Vordermann mußt Du von hinten bedrängen.



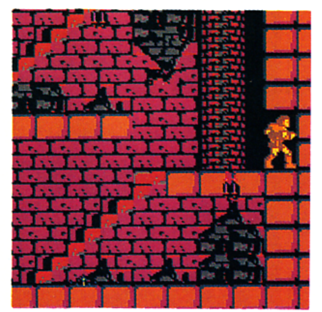
Wer hätte das für möglich gehalten?

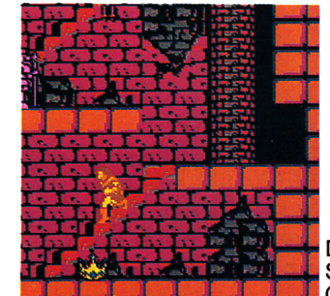
CASTLEVANIA I / NES

Sobald Ihr an der großen Phantomfledermaus vorbei seid, erwartet Euch gleich zu Beginn von Stage 4 der erste Schatz. Lauft die Treppe nach oben und nach rechts bis zur Wand. Zerschlagt die 2 untersten Steine mit der Peitsche und geht anschließend durch die entstandene Lücke. Dort wird der erste Schatz sichtbar! Es sind übrigens noch weitere Schätze in den einzelnen Levels versteckt, aber ich möchte Euch ja nicht zuviel verraten.

Norman Schleicher, Hamburg 62


Hier mußt Du kurz warten ...

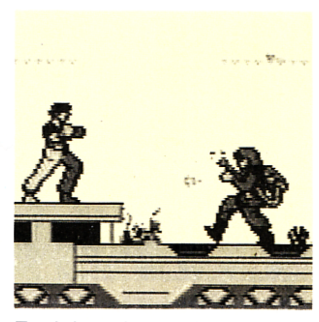

Der Schatz ist Dein!

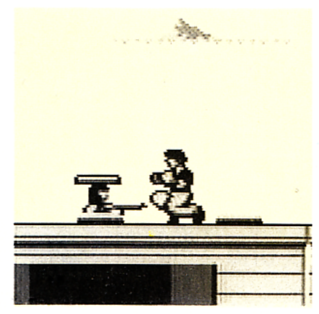

Die beiden untersten Steine verbergen das Geheimnis.

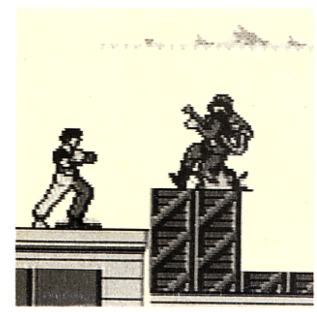
KUNG FU MASTER / GAMEBOY

Ich habe einen Trick bei „Kung Fu Master“ für den 3. Level gefunden. Wenn Ihr dort zum Endboss kommt, müßt Ihr wieder zu den Ninjas, die aus dem Boden schießen, zurückgehen. Sobald Ihr mehrere Ninjas passiert habt, werfen sie mit Bomben. Holt sie Euch und schleudert sie auf den Endboss.

Peter Frank, Perl


Er sieht sehr mächtig aus, aber es gibt eine gute Taktik gegen ihn.


Das Zurückgehen ist nicht feige, denn dies ist die beste Waffe!


Wiederhole diese Taktik und Du wirst bald den vierten Level sehen!

TIPS VON DEN PROFIS

Hier sind sie: Die heißen Tips und Tricks von unseren Profis!



R-Type / GAMEBOY

Ungeahnte Möglichkeiten!

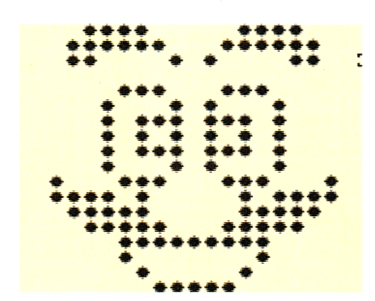
Wenn Du einmal eine Pause im Kampf gegen das Bydo Empire brauchst, kannst Du Deinen Gameboy in ein Zeichenprogramm verwandeln. Warte auf die Highscore-Liste und drücke dort nach links, unten, den A- und den B-Knopf gleichzeitig. Jetzt erkennst Du eine Übersicht der möglichen Befehle des Zeichenprogramms.

Mit dem Steuerkreuz bewegst Du den Cursor an jede beliebige Stelle. Überall kannst Du mit dem A-Knopf Zeichen setzen und mit dem B-Knopf wieder löschen. Das sind die wichtigsten Funktionen, aber probiere selber, welche Möglichkeiten Dein Programm noch hat!

DE SOUZA EDITOR
CONTROLS
EDIT MODE
PAD.MOVE CURSOR
SEL AND PAD.SCROLL
A.SET CELL
B.RESET CELL
SEL AND A.RND GRID
SEL AND B.CLS GRID
START.SCROLL MODE
SCROLL MODE
PAD.SCROLL WINDOW
START.EDIT MODE

No. 1	010000	HEV
No. 2	009000	HLA
No. 3	008000	J.L
No. 4	007000	JAS
No. 5	006000	JEF
No. 6	005000	KEV
No. 7	004000	KIX
No. 8	003000	LAN

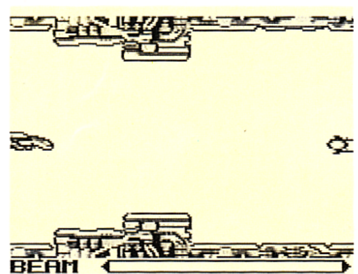
Drücke bei der Highscore-Liste gleichzeitig nach links, unten und auf den A- und B-Knopf.



Deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Satellitenspiel

Der Satellit kann auf geheimnisvolle Weise den Bildschirm verlassen. Docke ihn hinten an Deinem Raumschiff an und fliege ganz nach links, so daß der Satellit nicht mehr zu sehen ist. Drücke jetzt zweimal den A-Knopf und er verschwindet. Aber nach kurzer Zeit kommt er von rechts wieder ins Bild!



Da ist er wieder!

Boulder Dash / NES

Feindliche Wege

Es gibt unterschiedliche Feinde, die folglich auch andere Bahnen laufen. Es ist sehr nützlich für Dich, wenn Du weißt, welche Richtung sie einschlagen. Nähere Dich einem Feind, der nach rechts ausweicht, von rechts und weiche nach links aus!
Wenn Du schnell genug ausgewichen bist, läuft der Gegner nach rechts und Du stehst sicher!



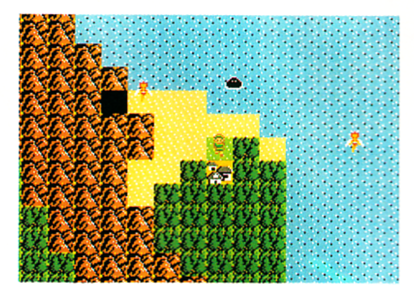
Bei PINGPING mußt Du von der rechten Seite kommen.

Links stehst Du sicher, denn er läuft nach rechts!

The Adventure of Link / NES

Die versteckte Stadt Kasuto

Die Bewohner von Kasuto sind von der toten in die versteckte Stadt umgesiedelt. Gehe oberhalb des großen Sees durch die Höhle und fälle dort in dem kleinen Waldstück die Bäume. So kannst Du die Stadt betreten und dort einen Magiecontainer und den Zauber Spell bekommen.
Außerdem kannst Du noch den magischen Schlüssel erhalten, dazu mußt Du aber an einer bestimmten Stelle einen Zauber einsetzen.

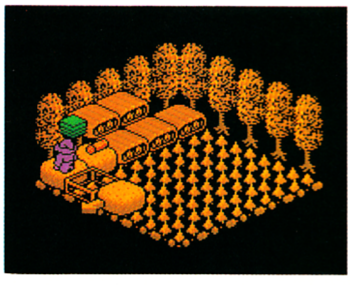


Die Bewohner haben ihre Stadt gut versteckt!

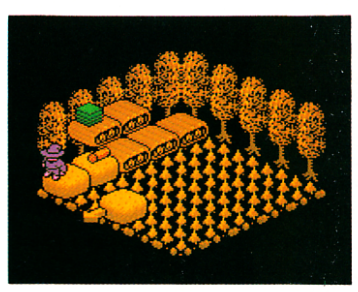
Solstice / NES

Das Zauberstabteil im Waldgebiet

Das Zauberstabteil liegt zwischen zwei Förderbändern und ist nur mit einem besonderem Trick zu erreichen. Sobald Du den Raum betrittst, mußt Du so springen, daß Dir der grüne Block auf den Kopf fällt. Hüpfe dann Richtung Förderband, und der Block läuft das obere Band entlang. Am Ende fällt er auf das untere Förderband und schiebt das Zauberstabteil zu Dir.



Schnell springen ist die Devise.

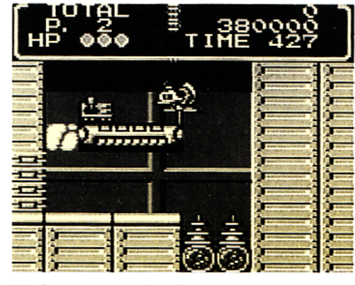


Gleich schiebt er das Zauberstabteil zu Dir!

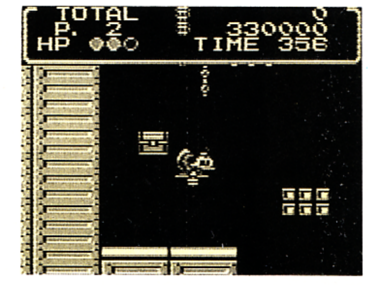
Duck Tales / GAMEBOY

Der Mond birgt viele Geheimnisse

Mit der Fernsteuerung kannst Du an einer Stelle außerhalb des Raumschiffes Gizmo Duck rufen, der Dir dann eine Wand wegsprengt. Der reguläre Weg dahin ist sehr schwierig, da er Dich über einige schnell herabstürzende Steine führt. Allerdings gibt es eine Abkürzung, diese schwierige Stelle zu umgehen: In dem Raum mit der Fernsteuerung kannst Du nämlich rechts durch die Wand gehen!



Hole Dir zuerst die Fernsteuerung und hüpfe dann mit dem Pogo-Sprung oben durch die Wand.



Schon geschafft!
Spring jetzt auf die fahrende Plattform.

HIGH SCORES

Das sind sie, die höchsten Punktzahlen der NES- und Gameboybesitzer in ganz Deutschland. Wer kann diese Punktzahlen schlagen?

GAMEBOY™ 01/1992

BURAI FIGHTER DELUXE

Name	Punkte
Patrick Horn, Gemmrigheim	1.010.230
Sebastian Fuhrmann, Neustadt	240.365
Kai Paulat, Essen 1	208.770
Ronald Gast, Lingen	173.405

FORTRESS OF FEAR

Name	Punkte
Christian Helbig, Kiel 1	603.050

GOLF

Name	Punkte
Kay-Uwe Reiche, Braunschweig	- 24 / 48
Alexander Becker, Darmstadt	- 20 / 52
Miron Sokal, Nürnberg 50	- 19 / 53
Klaus Prietzel, Sulzbach	- 19 / 53
Daniel Hogrefe, Köln 80	- 18 / 54
Addy Haas, Düsseldorf 1	- 16 / 56
Moritz Kullen, Eningen	- 16 / 56
Max Meyer-Abich	- 14 / 58
Kay-Uwe Reiche, Braunschweig	- 14 / 58
Steffen Bach, Engelsdorf	- 13 / 59
Christian Zeckey, Marburg	- 8 / 64
Simon Holz, Kottenheim	- 16 / 72

PINBALL

Name	Punkte
Wilson Illgen, Brühl	4.277.040
J. Bartels, Leven	2.973.370
Gerhard Dieterle, Sindelfingen 6	2.194.190
Alexander Wüstenhöfer, Siegbach 4	2.189.860
Marion Lorenzmeier, Bad Salzuflen	1.768.280
Mallory Völker, Furtwangen 1	1.738.650
Dennis Meyer, Witterschlick	1.643.930
Lutz Birkemeyer, Hilter 2	1.504.820
Sebastian Heinen, Heidenrod 3	1.346.440
Steffi Ringelhahn, Ingolstadt	1.335.990
Wolfgang Still, Königstein/Ts.	1.319.860
Markus Jenkel, Bleckede	1.269.270
Michael Kehr, Frankfurt 60	1.252.550
Sylvester Lukoschek, Ibbenbüren	1.242.370
Richard Meyer, Witterschlick	1.225.220
Tim Rademacher, Gevelsberg	1.196.520
Dirk Kraneis, Badendorf	1.169.500
Stephan Ungermann, Hilden	1.168.760
Sven Latatz, Hüllhorst	1.140.340
Petra Korber, Augsburg 1	1.138.130
Nina Hanke, Hannover 1	1.130.580
Christian Benthin, Dortmund 1	1.193.140
Raschet Makni, Mannheim 1	1.101.460
Florian Mehrstedt, Bamstedt	1.093.190
Jessica Heinrich, Mönkelberg	1.083.790
Stefan Elsner, Kaiserslautern	1.077.430
Hendrik Wieduwilt, Hohenaspe	1.067.520
Julia Eich, Ratingen 1	1.028.010
Saskia Ebbinghaus, Wuppertal	1.006.290
Wolgang Schmidt, Simmertal	1.002.570
Christoph Scherer, Augsburg 22	939.690
Kay-Uwe Reiche, Braunschweig	908.270
Ulrich Hendel, Titisee-Neustadt	819.570
Jörg Pfeiffer, Mühlheim	765.650
Raimund Tillmann, Herzogenrath	754.850
Beatrix Helmstetter, Mainz 1	739.100
Nadine Meyer, Vechelde	713.610
Frank Stemmer, Hamminkeln	691.560
Jochen Behl, Mömbris	645.070
Dennis Fichtner, Frankfurt 90	587.880
Philipp Ruh, Berlin 22	549.590

TURTLES

Name	Punkte
Jakub Mad, Bottrop	31.210
Heiko Strotbek	26.940

NES 01/1992

DR. MARIO

Name	Punkte
Stefan Maak, Sonthofen	570.200
Josef Lohnert, Bamberg	527.700
Jörg Hagedorn, Köln 91	335.400
Susanne Lugmair, Olching	317.700
Ines Klitzke und René Weidner, Berlin-Pankow	304.700
Carola Abendroth, Maintal 1	269.100
Kai Grafe, Metzingen	242.200
Oliver Läpple, Nidderau 1	234.000
Peter Wölfer, Berlin 30	219.100
Joachim Weidner, Filderstadt	218.200
Uwe Holze, Hildesheim	211.800
Uwe Nortmann, Jena	182.200
Stephanie Schopp + Dieter Gutt, Kehl	179.000
Werner Kramer, Büttelborn 3	177.800
Florian Weidner, Filderstadt	169.600
Thomas Mader, Jesteburg	167.000
Karin Dübler, Büttelborn 3	143.700
Jörg Hagedorn, Köln 91	135.600
Oliver Läpple, Nidderau 1	125.000
Alexandra Keerl, Trier	120.400
Angela Scholl, Alsdorf	111.200
Michael Flecks, Köln 60	104.800
Silke Mähler, Altenburg	102.700
Wencke Dreger, Hamburg 90	100.600

DUCKTALES

Name	Punkte
Christian last, Ahlhorn	11.418.000
Marco Schade, Alpirsbach	11.108.000
Kai Grafe, Metzingen	10.086.000
Andreas Nischwitz, Pfaffenhoffen	8.983.500
Jörg Schwarzrock, Schrobenhausen	8.754.000
Christian Maurer, Overath 2	8.110.000

SNAKE RATTLE 'N' ROLL

Name	Punkte
Kristina Stark, Elmshorn	999.950
Jan-Hendrik Schmidt, Hamburg 55	999.950
Frank Patzer, Stadtoldendorf	999.950
Marco Schnittert, Solingen	999.850
Jürgen Mörixbauer, Eislingen/Fils	999.750
Jörg Hagedorn, Köln 91	999.050
Hajo Weber, Neu-Isenburg 2	954.400
Stefan Kranz, Neu Stahnsdorf	833.050
Frank Schwarz, Dortmund 30	824.650
Stfan Kranz, Neu-Stahnsdorf	812.500
Marion Müller, Tauberbischofsheim	727.500
Christian Sieche, Siegen	648.600
René Schneider, Gerbsen	641.950
Frank Büschler, Nienberg	632.250
Roland Schubert, O- Strausberg	595.150
Simon Eckhardt, Neustadt 1	577.050
Frank Schwarz, Dortmund 30	562.000
Thomas Kissels, Düsseldorf 31	523.500
Christoph Konopatzki, Heringsdorf	500.300
Daniel Löns, Wippenfürth	494.900
Anita Zerbe, Berlin 49	414.300
Thomas Kölener, Mainz 1	405.050
Thomas Frömel, Biberach	403.200
Anna Wondrak, Neuötting	378.700
Claus Willuda, Hamburg 60	377.600
Petra Schubert, O- Strausberg	352.100
Frank Schwarz, Dortmund 30	344.700
Isabel Mößle, Langenau	322.550

TETRIS

Name	Punkte
Sven Bauhaus, Bad Mergentheim	999.999
Daniel Becker, Rockenhausen	999.999
Dirk Schaffert, Schöntal	999.999
Steffen Wagner, Bammental	999.999
Jochaim Weidner, Filderstadt	999.999
Markus Weidner, Filderstadt	999.999
Marco Schade, Alpirsbach	999.999
Melanie Huhmann, Delmenhorst	999.999
Isabel Mößle, Langenau	999.999
Bernd Sattler, Grafenberg	999.999
Christian Sedlmeier, Raitenbuch	999.999
Ulf Henning Jacobs, Hamburg	990.437
Sebastian Hentschel, Sülsdorf	919.999
Jens Krist, Jossgrund	914.481
Pia Fröhlich, Karben 5	401.172
Frank Patzer, Stadtoldendorf	375.259
Christian Hain, Bamberg	339.735
Joachim Döhren, Rendsburg	323.702
Jörg Hagedorn, Köln 91	308.655
Frank Patzer, Stadtoldendorf	265.393
Yvonne Rothschild, Hamburg 20	255.355
Manuela Zieger, Gau-Heppenheim	215.404
Ludger-Klein-Ridder, Gütersloh	198.607
Michael Turban, Hamburg 60	195.911
Carsten Stephan, Salzgitter 51	185.281
Yvonne Rothschild, Hamburg 20	181.607
Felix Eckardt, Hamburg 20	175.031
Heiko Krüger, Beverstedt 2	173.403

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Name	Punkte
Ilkay Kiroglow, Dülmen	1.038.400
Maximilian Fruth, Neusäß	334.200
Florian Löns, Wippenfürth	246.100
Ken Bell, Lübeck	190.300

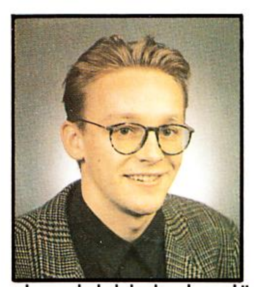
THE LEGEND OF ZELDA

Name	Punkte
Christian Teitscheid, Aschaffenburg	0 Leben
Florian Raatz, Köln 80	0 Leben
Oliver Läpple, Nidderau 1	0 Leben
Klaus Ammon, Nürnberg 60	0 Leben
Karl-Heinz Gebert, Oberursel 1	0 Leben
Marcus Schiffermüller, Roßtal	0 Leben
Hans-Jürgen Glas, Neustadt/Wstr.	0 Leben
Jürgen Mörixbauer, Eislingen	0 Leben
Jan De Soete, Köln 90	0 Leben
Siegfried Saathoff, Berlin 49	0 Leben
Petra Pöggel, Berlin 31	0 Leben
Philipp Nöltker, Uetze-Hänigsen	0 Leben
Theodor Hansen, St. Augustin 1	0 Leben
Stefan Bock, Kiel	0 Leben
Markus Großmann, Breuberg 4	1 Leben
Ralf Wildner, Regenstauf 3	1 Leben
Andre Averkamp, Greven 1	1 Leben

THE ADVENTURE OF LINK

Name	Punkte
Kai Grafe, Metzingen	0 Leben
Sascha Bläß, Stockeldorf	0 Leben
Hans-Peter Braun, Ludwigsburg	0 Leben
Frank Otto, Hamburg 54	0 Leben
Moritz Franke, Wennigsen	1 Leben
Oliver Kneller, Berlin 20	2 Leben
Roloff Rieck, Erlangen	5 Leben

Spieler Profile



Name: Thomas Lebert
Alter: 21 Jahre
Arbeitsstart bei Nintendo:
Mai 1991

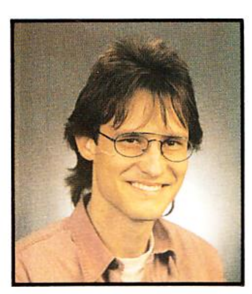
Über mich: Ich war über lange Zeit der einzige männliche Mitarbeiter in der Konsumentenberatung. Um diesen Job werden mich vermutlich sehr viele Leute beneiden, denn ich bin in der glücklichen Lage, alle Spiele und Geräte von Nintendo zu sehen. Meine Aufgabe ist es, Euch in allen allgemeinen Fragen, die Ihr zu Spielen und Geräten von Nintendo habt, bestens zu beraten.

Lieblingspiele: Ich habe eigentlich keine bestimmten Lieblingsspiele, da alle Spiele auf dem Gameboy oder dem NES Spitze sind. Meine Favoriten sind Adventure-Spiele, wenn ich nicht gerade mit Mario auf Tour bin. Zur Zeit spiele ich am liebsten SMB 3 auf dem NES oder R-Type auf Gameboy.

NES und Gameboy Leistungen: Mein Ziel ist es die Superspiele bis zum spannenden Ende durchzuspielen. Kung Fu Master habe ich in 15 Minuten geschafft. Außerdem habe ich Mega Man 2 in wenigen Stunden bis zum Ziel geführt.

Hobbys: Wie viele Kollegen/innen in unserer Abteilung habe ich meinen Beruf zu meinem größten Hobby gemacht. Außerdem reise ich gerne in andere Länder und liebe spannende Bücher.

Ziele für die Zukunft: Einmal mit Dagobert Duck auf den Mond fliegen und ihm dort einen Schatz abjagen.



Name: Wolfgang Ebert
Alter: 21 Jahre
Arbeitsstart bei Nintendo:
Januar 1991

Über mich: Ich bin für die Organisation in der Spieleberatung verantwortlich. Eine meiner vielen Aufgaben ist, beispielsweise darauf zu achten, daß nicht jeder Spieleberater sich den ganzen Tag nur mit Marios Abenteuern beschäftigt, denn Ihr wollt ja über alle Nintendo-Spiele Bescheid wissen.

Lieblingsspiele: Da es bereits eine Vielzahl guter Spiele gibt, und ich mich mit Begeisterung auf jedes neue stürze, fällt mir diese Entscheidung nicht leicht. Doch als Evergreens bezeichne ich Snake Rattle 'n' Roll, Turtles, Solomon's Key und Gargoyle's Quest. Sehr gut gefallen mir auch alle Spiele, bei denen man mit mehreren Freunden einen Wettkampf austragen kann, beispielsweise Super Spike V'Ball oder Dr. Mario.

NES und Gameboy Leistungen: Bereits bei meiner zweiten Tauchfahrt wurde ich bei Silent Service World Greatest Submarine Captain. Außerdem habe ich viele bekannte Filmfiguren bis zu ihrem Ende begleitet, wie die Turtles, den Gremlin Gizmo und Batman auf dem Gameboy.

Hobbys: Durch meine Arbeit bei Nintendo und dem Kampf gegen etliche Videospiele bleibt nicht viel Zeit für weitere Hobbies. Doch dann beschäftige ich mich mit meinem Schlagzeug, spiele Schach oder unternehme abends etwas mit Freunden.

Ziele für die Zukunft: Ich verreise sehr gerne und würde am liebsten bei einem Trip durch Amerika dort die Niederlassung von Nintendo besuchen. Mit diesem Wunsch stehe ich wohl nicht alleine da, oder?

KANNST DU DIESE HÖCHSTPUNKTZAHLEN SCHLAGEN ???

Club Nintendo Leser aus Deutschland haben uns Ihre High Scores zugesandt. Wir haben erfahren, daß Ihr Probleme beim Fotografieren Eures Fernseh- oder Gameboybildschirms habt. Hier ein kleiner Tip: Legt den Gameboy auf einen Tisch bzw. laßt Euren Fernseher stehen, wo er ist. Jetzt dunkelt den Raum soweit ab, daß kein direktes Licht auf den Bildschirm fällt und fotografiert auf alle Fälle ohne Blitzlicht! Wenn Ihr nicht zuviel gewackelt habt, ist der Schnappschuß gelungen! Jetzt könnt Ihr versuchen, es diesen Power-Playern nachzumachen – auf geht's!

Sendet Eure Fotos und Briefe bitte an folgende Adresse:

Club Nintendo
Postfach 1501
8754 Großostheim

MEGA MAN III NES

Mega Man's größte Herausforderung! – Der Weltfrieden ist in Gefahr und Dr. Light braucht zur Fertigstellung der Friedensmaschine unbedingt noch einige Energiekristalle. Die werden allerdings vom mächtigen Cyborg und seiner Roboterarmee bewacht. Eine Aufgabe, wie geschaffen für Mega Man. Für seine Unterstützung ist diesmal Flitz bei ihm, der verwandlungsfähige Roboterhund von Dr. Light. – Das dritte mega-starke Abenteuer wartet auf Dich!

Falls unzustellbar, bitte an Absender zurück. Falls neue Adresse bekannt, bitte nachsenden und Anschriftenbenachrichtigungskarte an Absender:

Entgelt bezahlt beim Postamt 6108 Weiterstadt 1

Club Nintendo Service-Team, Postfach 1306, 6108 Weiterstadt 1

AUF GEHT'S! – MIT MEGA MAN IN DAS ABENTEUER DER ZUKUNFT

MEGA MAN

MEGA MAN AUF DEM GAMEBOY

Es wurde ja auch Zeit! Dr. Wily terrorisiert die Welt schon eine ganze Weile mit seinen Kampfrobotern, die alles niedermachen, was ihnen in den Weg kommt. – „Mega Man, wir brauchen Deine Hilfe!!!" – Acht Ober-Blechmonster warten auf Dich und Mega Man in den sechs Maschinenwelten. Die Gameboy-Version des NES Klassikers bietet Dir einiges an Überraschungen.